Rippers Resurrected

Player's Guide

SAVAGE WORLDS

СОДЕРЖАНИЕ

Создание Потрошителя – 1

0. Фракция и архетип – 1

1-3. Характеристики, вторичные параметры, навыки – 3

4. Изъяны – 4

5. Черты – 12

5.1. Черты предыстории – 12

5.2. Боевые черты – 15

5.3. Лидерские черты – 19

5.4. Сверхъестественные черты – 20

5.5. Профессиональные черты – 21

5.6. Социальные черты – 24

5.7 Потусторонние черты – 25

5.8. Легендарные черты – 27

Арсенал Потрошителя – 29

Риппертех – 32

Список имплантов – 35

Рассудок и статус – 43

Ложа – 45

Черты Ложи – 47

Мистические дары – 50

Активация – 52

Модификации сил – 53

Магические артефакты – 55

Сводная таблица сил – 56

СОЗДАНИЕ ПОТРОШИТЕЛЯ

0. ФРАКЦИЯ И АРХЕТИП

Сперва определи Фракцию Потрошителей, которая поддержала тебя, когда ты столкнулся с Миром Ночи и обучила. Основные фракции Потрошителей описаны ниже, каждая со своими выдающимися личностями и идеями о том, как лучше всего бороться с Кабалой. Некоторые фракции – это больше философия, другие – реальные организации. Члены всех основных фракций путешествуют и обитают по всему миру, охотясь на монстров и формируя Охотничьи Ложи. Каждая фракция открывает доступ к нескольким чертам, доступным только им.

Бойцы Фрейзера: свободная конфедерация наемников, исследователей и археологов, возглавляемая знаменитым расхитителем гробниц Алленом Фрейзером. Штаб расположен в одном поместье в Каире, а деятельность фракции обычно ограничена Ближним Востоком и Африкой. По большому счету, у фракции мало времени на какие-либо политические интриги, и она не участвует в спорах с другими фракциями. Их больше беспокоит недавнее возрождение деятельности Кабала в Египте и его окрестностях. Чтобы стать членом этой фракции, необходимо знать древний ближневосточный язык, например арамейский, вавилонский, египетский или персидский.

Крестоносцы в масках: лига борцов с преступностью и охотников за монстрами, номинально возглавляемая героем-изобретателем, известным как «Янки». Эти колоритные персонажи, как правило, чаще встречаются в городах, где их тайные альте эго защищают реальное положение в обществе. Среди других известных участников – демонический «Джек-Попрыгунчик» и акробатическая героиня, которая называет себя «Суфражистка».

Защитники Старого Мира: разношерстная группа безумных ученых, лесников и охотников на оборотней – Wolfen Jaeger – которые часто посещают темные леса и горы Восточной Европы. Защитников Старого Мира возглавляет одни из самых известных охотников на вампиров – Джонатан и Мина Харкеры. Во внутренних делах жители Старого Мира прагматичны и традиционны, сопротивляются переменам и полагаются на испытанные решения. Они были против раскола и изгнания Розенкрейцеров, считая, что ни один союзник, борющийся со злом, не должен быть отвергнут. Герой должен знать европейский язык, чтобы стать жителем Старого Мира.

Орден Святого Георгия: тайное общество священников, монахов, монахинь и монашеских рыцарей, взятых из разных религий и конфессий и базирующееся в церквях и соборах по всему миру. Орден запрещает использование риппертеха, но дает своим членам доступ к многочисленным святые мощи. Орден повсеместно склоняет Потрошителей к изгнанию из сообщества Розенкрейцеров и продолжает лоббировать полный отказ от использования риппертеха. Самый известный ее член - седой ирландский священник по имени отец Макбейн из Дублина. Чтобы вступить в Орден Святого Георгия, герой должен знать латынь.

Розенкрейцеры: эти алхимики, волшебники и астрологи были основаны доктором Джеком. Именно они изобрели риппертех, а потом отреклись от него, чтобы посвятить себя изучению магии. Лидеры Розенкрейцеров скрывают себя от всего мира и младшим членам они известны как Innominato – безликие. Герой должен владеть греческим, чтобы стать их членом.

Истребители: группа истребителей вампиров и ядро организации. Когда-то доктор Абрахам Ван Хельсинг лично руководил убийцами, но сейчас он слишком стар для этого и организацию возглавил его приемный сын Иоганн. Организация растет, и Иоганн все больше времени занимается политикой и меньше выходит в поле. Американская истребительница Тара

Лагранж возглавляет большинство экспедиций.

Охотники на ведьм: фанатичная группа, занимающаяся охотой и уничтожением ведьм, сатанистов и других злых магов. Они поддерживают Орден Святого Георгия в устранении Розенкрейцеров, и являются одними из самых бдительных в искоренении Потрошителей, которые балуются магией или злоупотребляют риппертехом. Охотники на ведьм, как правило, страстно религиозны и отдают предпочтение сражайтесь с монстрами обычными способами - и с близкого расстояния - вместо того, чтобы прибегать к риппертеху. Главный из них - ветеран-охотник на ведьм Сириуз Чапел, который возглавляет фракцию с праведной яростью и побуждает других последовать его примеру. Чапел – странник и не имеет постоянного места жительства, хотя некоторые говорят, что у него есть родовое поместье в Девоне, Англия.

АРХЕТИП

В 1892 году люди воочию узрели силу прогресс. Воодушевленное техническими прорывами и многочисленными изобретениями, подстегиваемое идеями превосходства и национального верховенства, человечество смело движется к закату XIX века, полное надежд и веры в себя. И лишь Потрошители знают об истинной судьбе, которая грядет, если они не встанут на пути Кабала. Тут приведены немногие примеры архетипов, которые могут помочь тебе в создании персонажа.

Акробат: странствующие цирки все еще являются единственным развлечением людей в глубинке и отличным прикрытием для Охотничьей Ложи. Наиболее известная акробатка в мире Потрошителей – это таинственная Суфражистка.

Алиенист: психики, доктора и безумцы, использующие различные методы для исцеления «криминального поведения» и болезней души и головы. Доктор Сьюард проводит исследования по исцелению Психоза Потрошителя.

Священнослужитель: узри воочию величие Бога, творя чудеса во славу Его. Наиболее известный Потрошитель – отец Ангус МакБейн.

Ковбой: стрелок, сердцеед и лихач. Самый известный ковбой – Квинси Моррис – и первый рекрут Ван Хеллсинга, погибла в 1876 году при неудачном нападении на Дракулу.

Детектив: внимательность к деталям всегда приводила людей к Потрошителям.

Доктор: хотя на риппертех наложены жестокие ограничения, доктора по-прежнему занимают важное место в Потрошителях.

Исследователь: мир скрывает огромное количество мест: пугающих и таинственных. Которые только и ждут, чтобы их тайны были раскрыты. Самый известный и лихой исследователь Амазонии – Аллан Фрейзер.

Изобретатель: это век открытий. И технологические чудеса создаются каждое мгновение. Радио, паровоз, аэроплан, гаттлинг-пистолет, самоходный бронепанцирь. Все эти вещи весьма полезны в борьбе с Кабалом.

Офицер: ты служил и защищал. А теперь ты узнал, что главный враг вовсе не за границей.

Ученый: археолог, историк, ученый, исследующий пыльные архивы или мрачные катакомбы Рима в поисках ценных крупиц знаний – настоящий герой этой эпохи.

Истребитель: ты убиваешь монстров. И твоя основная задача – не стать одним из них. Под предводительством семьи Ван Хеллсингов, вы надеетесь дать отпор Кабалу.

Мститель: ты мстишь Кабалу или криминальному миру за потерю близких и любимых. Используя скрытность, странные устройства и природные таланты, ты пугаешь больше, чем Кабал. Самые известные представители: нью-йоркский мститель, вооруженный арбалетом и спец-поясом «Янки» и лондонский Джек-Попрыгунчик, вооруженный пружинными сапогами, крылатым плащом и огнеметом, установленным во рту.

Оккультист: алхимик, Розенкрейцер и колдун. Чужой среди своих и чужих.

1. ХАРАКТЕРИСТИКИ

Стартовое значение всех характеристик d4. Распредели 5 пунктов между ними:

- **Ловкость** отражает проворство, скорость реакции и подвижность вашего персонажа.
- **Смекалка** отражает сообразительность, находчивость и способность схватывать на лету.
- **Характер** отражает мудрость и силу воли вашего персонажа. Характер — очень важный параметр, потому что именно он позволяет персонажу оправиться от шока в случае ранения.
- **Сила** отвечает за физическую форму и мощь вашего персонажа. Сила также влияет на урон, наносимый им в ближнем бою.
- **Выносливость** определяет стойкость организма, сопротивляемость болезням и ядам, а также количество физического урона, которое может перенести персонаж без вреда для себя.

2. ВТОРИЧНЫЕ ПАРАМЕТРЫ

Рассчитываются исходя из разных параметров.

- Шаг: твоя скорость перемещения. Равен 6 и кубик бега равен d6.
- Защита: умение защищаться от атак в ближнем бою. Равна Драка/2+2.
- Стойкость: способность выдерживать повреждения. Равна Выносилвость/2+2.
- Рассудок: способность сохранить себя перед лицом ужасов Ночи и риппертеха. Равен Характер/2+2.
- Статус: твое положение в обществе и отношение к тебе крайне важно в конце XIX века. Все начинают со статусом 2.

3. НАВЫКИ

Все персонажи при создании автоматически получают рейтинг d4 в навыках **атлетики**, **внимания**, **маскировки**, **общих знаний** и **убеждения**. Распредели между навыками 12 пунктов. Повышение выше связанной характеристики стоит 2 пункта. Если у тебя нет навыка, то ты бросаешь d4-2.

Список навыков:

- Азартные игры (Смекалка): знание и умение играть и жульничать в азартные игры.
- Академические знания (Смекалка): литература, история, археология, социология и пр.
- Анализ текста (Смекалка): способность разбираться и искать информацию в письменных источниках.
- Атлетика (Ловкость): лазание, плавание, баланс, броски и борьба.
- Безумная наука (Смекалка): навык необходим для использования Мистического дара (Безумная наука)
- Вера (Характер): навык необходим для использования Мистического дара (Чудеса).
- Верховая езда (Ловкость): езда верхом и управление гужевым транспортом.
- Внимание (Смекалка): бдительность и проницательность
- Военное дело (Смекалка): командование, стратегия и военные знания.
- Вождение (Ловкость): управление всеми видами транспорта, включая машины и мотоциклы.
- Воровство (Ловкость): взлом, карманные кражи, ловкость рук и обезвреживание ловушек.
- Выживание (Смекалка): поиск воды, еды и убежища. Чтение следов и выслеживание.
- Выступление (Характер): пение, актерская игра и игра на музыкальных инструментах.
- Драка (Ловкость): способность драться в ближнем бою, используя кулаки или любое холодное оружие.
- Запугивание (Характер): умение запугивать в бою и при общении.
- Колдовство (Смекалка): навык необходим для использования Мистического дара (Магия).

- Лечение (Смекалка): умение обрабатывать раны и лечить, и разбираться в судебной медицине.
- Маскировка (Ловкость): бесшумное и скрытное перемещение.
- Месмеризм (Смекалка): навык необходим для использования Мистического дара (Месмеризм)
- Наука (Смекалка): биология, химия, геология, инженерия, любая точная наука.
- Общие знания (Смекалка): знания, распространенные в мире персонажа о географии, политике, этикете, культуре и обычаях.
- Оккультизм (Смекалка): знания оккультных практик, паранормальных явлений и существ.
- Пилотирование (Ловкость): управление любыми летающими транспортными средствами.
- Провокация (Смекалка): атака гордости цели путем насмешек и издевок. Используется для Тестов в бою и выведения из себя.
- Ремонт (Смекалка): умение чинить и ломать технику, а также работать с взрывчатыми веществами.
- Риппертех (Смекалка): умение извлекать материал для создания риппертеха, его установка и изготовление экстрактов.
- Стрельба (Ловкость): умение стрелять из дальнобойного оружия.
- Судовождение (Ловкость): управление различными судами
- Убеждение (Характер): способность врать, убеждать и уговаривать.
- Язык (Смекалка): умение говорить на конкретном языке.

4. ИЗЪЯНЫ

Выбери изъяны в любой комбинации, чтобы получить 4 очка. За большой изъян ты получаешь 2 очка, за малый – 1. Ты можешь потратить их, чтобы:

- За 1 очко получи 1 пункт навыков или дополнительные 5£.
- За 2 очка получи 1 пункт атрибутов или дополнительную черту.

Анемия (крупный)

Некоторые индивиды истекают кровью гораздо сильнее других. Возможно, причиной этого является наследственное заболевание, или жертве просто не везёт, и любой удар психопата с ножом задевает вены. Каждый раз, когда герой получает ранение и не оказывается при смерти, у него открывается кровотечение. Каждый раунд после того, как ранение было нанесено, жертва должна проходить проверку выносливости и в случае провала получать уровень усталости, из-за которой возможна даже гибель персонажа. Кровотечение можно остановить успешной проверкой лечения, после чего персонаж будет избавляться от одного уровня усталости в час при хорошем питании.

Безжалостность (мелкий или крупный)

Ничто не остановит тебя на пути к цели (для крупного изъяна). Кроме необходимости кому-то навредить (для мелкого изъяна).

Болезненность (мелкий)

Персонаж легко заболевает, утомляется, особо чувствителен к отрицательному воздействию окружающей среды и т. д. Он осуществляет все проверки выносливости со штрафом –2, если речь идёт о сопротивлении усталости, ядам, болезням и прочим воздействиям на организм подобного рода.

Боязнь (мелкий или крупный)

Боязнь — захлёстывающий, необъяснимый страх, который остаётся с персонажем на всю жизнь. Когда бы персонаж ни встретился с источником этого страха, он осуществляет

проверки параметров со штрафом –1, если недостаток мелкий, и –2, если крупный. Боязнь не должна быть слишком очевидной: например, вампиров боятся все, так что это не боязнь — это здравый смысл. Боязнь же чаще связана с тем, что случайно и неожиданно завладело вниманием и вызвало испуг. Помните, боязнь иррациональна.

В розыске (мелкий или крупный)

Ваш персонаж некогда совершил преступление, и его непременно арестуют, если он попадётся. Этот изъян имеет смысл, только если в игровом мире наличествуют законы и организация, которая следит за их соблюдением. Насколько этот изъян серьёзен, зависит от тяжести преступления. Персонаж с кучей неоплаченных счетов за парковку (в игре, где он время от времени садится за руль) обладает мелким изъяном. То же можно сказать о персонаже, которого разыскивают за серьёзное преступление где-нибудь далеко от места действия. Обвинение в убийстве является крупным изъяном почти в любом игровом мире.

Верный друг (мелкий)

Может быть, ваш персонаж и не герой, но за друзей отдаст жизнь. Этот персонаж не оставит друга в беде, если есть хоть малейшая возможность помочь.

Вопль ужаса (мелкий) – Rippers

Неважно насколько уверенно сражается герой. Любой страх или ужас заставляет издать его ужасный вопль. Каждая проваленная проверка Страха приводит к тому, что герой издает ужасающий крик. Чем больше был модификатор Страха, тем громче и дольше этот крик. Все союзники поблизости получают штраф -1 к проверке Страха.

Враг (мелкий или крупный)

Кое-кто ненавидит вашего персонажа и желает ему смерти. Серьёзность изъяна зависит от того, насколько враг силён и насколько часто проявляет себя в игре. Незначительный враг (мелкий изъян) — какой-нибудь одинокий стрелок, алчущий мести. Серьёзный враг (крупный изъян) — стрелок, обладающий сверхъестественными способностями и желающий герою мучительной смерти. Если врага в процессе игры победили, ведущий должен подумать над новым врагом. Или герой может избавиться от изъяна, пожертвовав одним повышением.

Герой (крупный)

Эта благородная душа не в состоянии пройти мимо того, кто оказался в беде. Герой может не испытывать при этом особенного удовольствия, но на помощь тому, кто сам себе помочь не может, придёт всегда. Он тот, кто первым вбегает в горящий дом, согласен охотиться на чудовищ почти бесплатно или вообще даром. Его легко растрогать слезливой историей.

Длинный язык (мелкий)

Язык твой — враг твой. Болтун — находка для шпиона. Персонаж не очень хорошо хранит секреты. Он раскрывает планы и охотно делится тайнами, которые должны были бы остаться в кругу друзей, как водится, в самое неподходящее время.

Дурная привычка (мелкий или крупный)

У вашего персонажа есть мерзкая привычка. Например, он ковыряет в носу, говорит «как бы, ну» через слово, жуёт жвачку как в дешёвом кино. Мелкий изъян раздражает всех вокруг, но он не сулит опасности. Дурная привычка как крупный изъян — физическая или духовная зависимость, ослабляющая персонажа. Она даже может представлять смертельную опасность. Персонаж принимает наркотики, уходит в запои, или — возьмём мир с высоким технологическим развитием — находится в психологической зависимости от виртуальной реальности. Персонаж, который не принял дозу, осуществляет проверку выносливости каждые 24 часа, чтобы избежать усталости. Медицинский уход может облегчить

симптомы. Проверка лечения (при использовании подходящих медикаментов) раз в 24 часа может убрать один уровень усталости на 4 часа. После чего она вернется и снять ее можно будет только соответствующим препаратом.

Дурной характер (мелкий)
Ваш герой отличается несговорчивостью и скверным характером. Он мало кому нравится и к тому же ничего не делает бескорыстно. Этот персонаж всегда требует платы за свои услуги, а вознаграждение принимает без всякой благодарности. Вычтите 1 из всех проверок убеждения.

Жадность (мелкий или крупный)
Ваш персонаж скуп и охоч до сокровищ. Если изъян мелкий, он каждый раз яростно спорит о том, какая часть добычи причитается ему. Если изъян крупный, персонаж будет биться до последнего, если ему показалось, что его несправедливо обделили, и он может даже убить за свою «честную долю».

Жажда крови (крупный)
Ваш персонаж не берёт пленных (если не поступало приказа от старших по иерархии), что может повлечь крупные неприятности во время военной кампании, если, конечно, командование не потакает такому поведению. Ваш кровожадный убийца может встретиться с ответом врагов, властей или другими ответами, в зависимости от сеттинга.

Жертва (крупный или мелкий)
Мы все видели фильмы — только одному герою или (или одной героине) суждено выжить в то время, как все их друзья медленно, но верно будут убиты один за другим. Ваш герой один из тех, кому «не повезло». Каждый раз, когда группа встречает противников, и нет никаких явных причин атаковать кого-то другого, этому персонажу достаётся короткая спичка. При крупном изъяне этот персонаж является первой целью врагов в бою, а также проходит все проверки на прочность со штрафом –1.

Живая мишень (крупный)
Некоторые люди оказываются не в том месте и не в то время. У других же, кажется, это вошло в привычку. Эти несчастные души обречены страдать от случайных попаданий (по правилам невинных жертв) при результате 1 – 2 в случае одиночных выстрелов и 1 – 3 в случае стрельбы из дробовиков и ведения автоматического огня.

Заблуждение (мелкий или крупный)
Ваш персонаж верит в то, что остальные посчитали бы как минимум странным. Мелкие заблуждения безвредны, и персонаж как правило держит их при себе (правительство подмешивает успокоительное в безалкогольные напитки, собаки умеют разговаривать, мы все — просто персонажи чьей-то безумной игры и т. д.). Если же заблуждение является крупным изъяном, то персонаж достаточно часто выражает своё отношение к происходящему, руководствуясь этим заблуждением, что в некоторых случаях может закончиться трагично (правительство захватили инопланетяне, в больницах убивают людей, у меня аллергия на броню, зомби — мои друзья).

Зависть (мелкий или крупный)
Ты жаждешь то, что принадлежит другим. И готов ныть, жаловаться, не подчиняться, создавать проблемы, подставлять и присваивать, лишь бы получить то же. При малом изъяне твоя зависть сконцентрирована на чем-то одном (навыки пилота или любовный интерес). При крупном, ты просто завидуешь всем вокруг, кто лучше тебя хоть в чем-то. И сделаешь все, чтобы их опорочить.

Заносчивость (крупный)
Ваш персонаж не думает, что он лучше всех, — он это точно знает. Чем бы ни было его коронное умение — владение мечом, кунг-

фу, бег трусцой — никто с ним не сравнится, и он не упустит случая показать, кто здесь лучший. Ему мало победить, он должен продемонстрировать своё полное превосходство над противником. Пусть только возникнет малейшая тень сомнения в его превосходстве, и он просто обязан втоптать противника в грязь, доказав, что может вырвать победу у оппонента, когда пожелает. Заносчивый персонаж из тех, кто выбивает на дуэли оружие из рук соперника, только чтобы подобрать его и вернуть с презрительной ухмылкой. Такие герои всегда ищут в бою «главного», атакуя менее важных противников, только если те начинают путаться под ногами.

Заплетающийся язык (крупный)
Персонаж регулярно путает слова или не может их из себя выдавить. Штраф -1 на проверки запугивания, убеждения и провокации.

Импульсивность (крупный)
Герой действует гораздо раньше, чем кто-то (даже он сам) подумает и осознает последствия.

Клятва (мелкий или крупный)
Персонаж принёс некую клятву. Крупный ли это изъян или мелкий, зависит от клятвы. Клятва может быть следствием принадлежности к определённой профессии или организации: клятва Гиппократа, обет очистить мир от зла и так далее. Опасности, которые влечёт за собой исполнение клятвы, и то, насколько строго приходится ей следовать, определяют серьёзность изъяна. Каков бы ни был обет, он становится изъяном, только если фигурирует в игре и доставляет персонажу неудобства.

Кодекс чести (крупный)
Честь является очень важным понятием для вашего персонажа. Он держит слово, не станет унижать или убивать узников и как правило действует в рамках того, что в его мире соответствует поведению джентльмена (или леди, если это она).

Коротышка (мелкий)
По сравнению с прочими представителями своего народа персонаж или очень тощий, или совсем коротышка, или и то, и другое. Размер меньше на 1, а значит и стойкость меньше на 1.

Кривые руки (мелкий)
Некоторые просто не могут справиться с современной техникой. Персонажи с таким изъяном получают штраф –2 при использовании механических или электрических устройств. Более того, когда герой пользуется механическим или электронным устройством, критический провал ведёт к поломке. Устранение неполадки как правило требует проверки ремонта и занимает d6 часов.

Любопытство (крупный)
Оно убило кошку, оно же может убить и вашего персонажа. Любопытных персонажей легко втянуть в любую авантюру. Им хочется всё увидеть собственными глазами и проникнуть в каждую тайну мироздания.

Медленный (мелкий или крупный)
Из-за увечья или болезни, персонаж медленно перемещается. Если это малый изъян, то шаг уменьшается на 1, а кубик бега на 1 шаг. При крупном изъяне шаг уменьшится на 2, а все проверки атлетики или сопротивления атлетике получат -2.
Протезы: персонаж с мелким изъяном может иметь протез, без которого изъян будет крупным.

Медлительность (мелкий)
Герой обладает рефлексами кошки. Мёртвой и разлагающейся кошки. Он часто действует последним, а значит, ему чаще выпадает возможность погибнуть первым. В бою жертва тянет две карты и выбирает худшую. В том случае, если герой вытягивает джокера,

он игнорирует изъян в течение этого раунда. Медлительным персонажам недоступна черта стремительный и хладнокровие.

Мрачный секрет (мелкий или крупный)
В вашем прошлом осталось нечто компрометирующее. Если этот факт становится известен широкой общественности, у вас будут неприятности, но вы останетесь живы. Если всплывет крупный секрет, то изъян заменится на один из следующих изъянов: враги, в розыске или позор.

Мстительность (мелкий или крупный)
Персонаж всегда пытается восстановить справедливость по отношению к себе. Если это мелкий изъян, герой станет добиваться возмездия законным путём. Какова будет месть, и сколь быстро она настигнет оппонента, зависит от характера персонажа. Некоторые всё просчитывают до мелочей и составляют планы мести месяцами. Другие действуют незамедлительно. Если изъян крупный, то персонаж не остановится даже перед убийством ради мести.

Мягкотелость (мелкий)
Может быть из-за манер, голоса или внешности, но героя не воспринимают пугающим. Он получает -2 на все проверки запугивания.

Невежда (крупный)
Ваш персонаж не так хорошо знает мир вокруг, как окружающие. Вы получаете -1 на проверки внимания и общих знаний.

Неграмотность (мелкий)
Ваш персонаж не умеет читать. Он кое-как пишет собственное имя, с трудом читает надпись на знаке «стоп», но вряд ли справится с чем-то сложнее этого. С арифметикой он также едва знаком. Наверное, он знает, что «2+2=4», но умножение и всё такое — выше его сил. Неграмотные не умеют ни читать, ни писать ни на одном языке, но это не значит, что они не могут говорить на нескольких языках. Наличие изъяна неграмотности не позволяет герою освоить навык анализа текста.

Немота (крупный)
Герой не может говорить.

Неуклюжесть (крупный)
Персонаж получает -2 на проверки атлетики и маскировки.

Не умеет плавать (мелкий)
Персонаж получает -2 на проверки атлетики для плавания и стоимость перемещения в воде увеличивается до 3 шагов за клетку.

Неудачник (крупный)
Вашему герою везёт чуть меньше остальных. Перед началом каждой сессии ему достаётся на 1 фишку меньше, чем положено. Кроме того, если что-то плохое и случается, то в первую очередь с ним. У персонажа не может быть одновременно изъяна неудачник и черты везение.

Обидчивость (мелкий или крупный)
Персонаж особенно уязвим перед оскорблениями и колкостями. Если изъян мелкий, на его попытки сопротивления провокации налагается штраф -2. Если крупный: -4.

Обязанности (мелкий или крупный)
У персонажа есть еженедельные обязанности, на которые он вынужден тратить 20 (мелкий) или 40 (крупный) часов.

Одержимость (мелкий/крупный)
Ваш герой одержим какой-то идеей, влияющей на его жизнь и поведение. Клятва – это обещание другим, одержимость – обещание себе. Эта идея меняет поведение персонажа и заставляет его преследовать конкретную цель (стать самым лучшим гладиатором, защитить королевство или стать самым лучшим пилотом). При мелком изъяне его решения и поступки достаточно редкие или не такие опасные. При крупном

изъяне он часто следует своей одержимости, или она опасна для него и его окружения.

Одноглазый (крупный)
По какой-то причине ваш персонаж лишился глаза. Персонаж также получает штраф –2 при любой проверке навыков или характеристик, требующих глазомера, как то: стрельба, метание, прыжок на карниз или в узкую щель и т. д., если расстояние до цели выше 10 метров.

Однорукий (крупный)
У вашего персонажа нет руки от рождения или в результате травмы. К счастью, со второй рукой всё в порядке. Действия, требующие наличия двух рук, например, лазание, осуществляются со штрафом –4.

Пацифизм (мелкий или крупный)
Ваш персонаж совершенно не приемлет насилия. Мелкий изъян означает лишь, что он не дерётся, пока есть иной выбор, и никогда не позволит убить пленника и беззащитного. Обладатель крупного изъяна вообще ни при каких обстоятельствах не тронет живое существо. Он будет защищаться, но не станет специально вредить ему, ведь у него тоже есть чувства. Заметьте, что бесспорно злые существа — восставшие мертвецы, демоны и им подобные не в счёт. Драться герой станет скорее всего оружием, которое не наносит летальных повреждений, к примеру, кулаками. Да и то, если только ему точно что-то угрожает.

Перестраховщик (мелкий)
Кое-кто слишком многое пытается учесть. Этот персонаж воплощает собой излишнюю предосторожность. Он никогда не поступает необдуманно и любит долго строить подробнейшие планы прежде, чем хоть что-то начнёт делать.

Подозрительность (мелкий или крупный)
Герой не доверяет людям и постоянно требует подтверждения их намерений. При крупном изъяне, любой пытающийся **помочь**, получает штраф -2 на броски.

Плохое зрение (мелкий или крупный)
Зрение вашего персонажа уже не то, что раньше. Штраф при наличии очков не накладывается, и изъян считается мелким. Но если очки потеряются (50 % вероятность при ранении, падении и пр., нулевая вероятность, если очки зафиксированы), то все проверки, использующие зрение, получат штраф -1 для мелкого, и штраф -2 для крупного изъяна. Кроме того, при потере очков, такой персонаж будет отвлечен (мелкий) и уязвим (крупный) до конца следующего хода.

Позор (мелкий или крупный)
Героя преследует некое трагическое событие его прошлого. При мелком изъяне – подробности не известны, они просто влияют на поведение персонажа. Он может совершать какие-то поступки, чтобы избежать повторения прошлых ошибок или действовать наперекор. Его статус уменьшен на 1 (из-за странного поведения). При крупном изъяне – это событие известно всем или тем, кто интересуется жизнью героя (и используется против него). Кроме того, позор уменьшает статус на 2.

Последнее желание (мелкий)
Этот изъян не означает, что ваш персонаж склонен к суициду. Он согласен умереть, только когда добьётся своей цели. Может быть, его цель — месть за убийство семьи, или он смертельно болен и мечтает уйти в ореоле славы. Он не расстанется с жизнью без веской причины. Но если у него появится шанс добиться цели, этот персонаж сделает всё и пойдёт на любой риск, чтобы преуспеть. Это обычно мелкий изъян, если только цель не слишком доступна (что бывает редко).

Преданность (мелкий или крупный)
Ваш персонаж твёрдо следует своим принципам, среди которых, в первую очередь, находится верность своему долгу

перед какой-то организацией, страной или предводителем. Если публичное знание о самом факте преданности организации ставит под угрозу жизнь или благополучие героя, то это крупный изъян.

Причуда (мелкий)
За вашим персонажем водится мелкая причуда, часто курьёзная, но изредка она доставляет неприятности. Мститель пытается вырезать свои инициалы на шкуре врага прежде, чем атаковать в полную силу. Гном похваляется культурой своего народа. А юная леди голубых кровей, которая лишь готовится выйти в свет, отказывается разговаривать и делить стол с людьми второго сорта.

Проклятие (крупный) – Rippers
Темная сила давлеет над героем. Он никогда не сможет получить преимуществ от использования на нем Мистического дара (Чудеса)

Самоуверенность (крупный)
Не существует противника, которого ваш персонаж не смог бы победить. По крайней мере, так думает ваш персонаж. Он верит, что может сделать практически всё, и всегда принимает вызов. Герой не склонен к самоубийствам, просто берёт на себя больше, чем диктует здравый смысл.

Слепота (крупный)
Незрячий персонаж. На попытки выполнения всех физических действий, требующих зрения налагается штраф –6. В утешение слепой может бесплатно выбрать себе ещё одну дополнительную черту, чтобы уравновесить столь серьёзный изъян.

Старость (крупный)
Ваш персонаж уже сильно не молод, но в дом престарелых ему пока рано. Его шаг уменьшается на 1, а проверка бега получает штраф -1. А все проверки силы, ловкости и выносливости получают штраф -1 (это никак не влияет на проверки связанных навыков). снижаются на одну ступень до минимума d4, и их невозможно увеличить. Есть и хорошая сторона: накопленная с годами мудрость персонажа выражается в 5 дополнительных пунктах, которые можно потратить на любые навыки, связанные со смекалкой.

Ступор (крупный / мелкий)
На некоторых людей в момент опасности находит ступор, и ваш герой — один из них. Возможно, это из-за страха, воспоминаний или чего-то ещё, но какова бы ни была причина, в первом раунде каждой битвы герой должен пройти проверку храбрости. Если изъян крупный, то на эту проверку налагается штраф –2.

Толстяк (мелкий)
Крупным людям всегда труднее справляться с нагрузкой. Кто внимательно следит за своей формой, становится бугаем. Кто не обращает на свою форму внимания — толстеет. Персонаж не может быть одновременно и толстяком, и бугаем. Толстяк добавляет 1 к размеру и стойкости, но его шаг понижается на 1, а бег на ступень (обычно до d4). Кроме того, сила толстяков считается на один шаг меньше, для требований брони или носимой экипировки (но не оружия). У толстяков могут начаться проблемы с поиском брони или одежды удобного размера, им трудно протискиваться в узкие места: тесные кабины аэропланов, салоны компактных машин и т.д.

Транжира (мелкий)
Говорят, дурак — кошельку враг. Ваш персонаж как раз такой дурак. На начало игры у него денег вдвое меньше, чем положено, и не похоже, чтобы они у него надолго задерживались. Раз в игровую неделю сбережения персонажа уменьшаются вдвое. Кроме того, ваш статус уменьшен на 1.

Трусость (крупный)
Не у всех по венам течёт ледяная вода. Вашему персонажу становится дурно от вида крови, и он панически боится, что его могут ранить. На все проверки храбрости и

сопротивления запугиванию налагается штраф –2.

Тугой на ухо (мелкий или крупный)
Персонаж частично или полностью потерял слух. При мелком изъяне на все проверки внимания налагается штраф –4, когда нужно что-то услышать, в том числе проснуться от громких звуков. Наличие крупного изъяна означает, что персонаж полностью глух. Он не слышит ничего и автоматически проваливает все проверки внимания, связанные со слухом. Слуховые аппараты уменьшают штраф на 2, но имеют 50% шанс выпасть, если герой ранен, упал и пр.

Упрямство (мелкий)
Этот упрямец всегда всё делает по-своему и никогда не признаёт, что был не прав. Даже когда ясно, что персонаж совершает ошибку, он всё равно пытается доказать свою правоту полуправдой и заумными объяснениями.

Ура-патриотизм (мелкий или крупный) – Rippers
Это эпоха колониализма и веры в культурное превосходство. Персонаж не любит людей из других культур и считает, что его собственные традиции намного превосходят его. Он не может не принижать другие культуры и восхвалять собственные достоинства при каждой возможности.
Персонаж с мелкой версией получает -2 на любые попытки общения среди других культур, кроме его собственной. Штраф увеличивается до –4 за крупный изъян. В любом случае персонаж не может использовать Командные черты с «чужаками» или получать выгоду от таких черт, если он не проработал с ними по крайней мере одну неделю.

Уродство (мелкий или крупный)
Сказать, что природа обделила вашего персонажа красотой, значило бы ничего не сказать. Герой настолько уродлив, что получает штраф на все проверки убеждения (-1 для мелкого и -2 для крупного изъяна), а противоположный пол от него вообще шарахается. Этот изъян не даёт никаких преимуществ при запугивании или провокации.

Фома неверующий (мелкий)
Некоторые не верят в чудеса, пока не окажутся в пасти какой-нибудь адской твари. Фома неверующий — скептик, который всё время пытается найти рациональное объяснение необычным вещам. Даже когда Фома неверующий поймёт, что сверхъестественное существует, он всё равно не откажется от рационализации, будет до последнего цепляться за свой скепсис и игнорировать очевидные доказательства.

Чувствительность (крупный) – Rippers
Стартовый Рассудок героя уменьшен на 1.

Чужак (мелкий или крупный)
В обществе, блага которого доступны лишь некоторым слоям населения, ваш персонаж не относится ни к одному из них. Индеец в городке на Западе, пришелец в научно-фантастической игре о морских пехотинцах-людях, орк в компании эльфов, гномов, людей — всё это примеры чужаков. Скорее всего, местные жители будут завышать чужаку цены, пропустят мимо ушей просьбу о помощи и в целом отнесутся к нему как к существу второго сорта. Кроме вышеперечисленных последствий, ваш персонаж получает штраф –2 к убеждению, если он не в кругу таких же, как он. Крупная версия изъяна означает также официальное отсутствие прав или другую серьёзную социальную проблему.

Юность (мелкий или крупный)
Временами злая судьба вынуждает детей пускаться в опасные приключения. Хорошенько подумайте, стоит ли выбирать этот изъян, потому что ваш персонаж окажется в весьма невыгодном положении. Герою 12-15 лет, у него 4 пункта на атрибуты, вместо 5 и 10 пунктов навыков вместо 12.

Кроме того, у него могут быть существенные легальные ограничения.

Хорошая новость: новичкам везёт. Вы получаете ещё одну фишку в начале каждой сессии в дополнение к любым добавочным фишкам, в том числе предоставленным чертами везение и везение+.

Для крупной версии герою лет 8 – 12. Они располагают только 3 пунктами характеристик и 10 пунктами навыков и 2 дополнительные фишки.

Взросление: если персонаж прожил достаточно и повзрослел, ему не требуется выкупать этот изъян. Он уже заплатил свою цену, начав почти без преимуществ.

5. ЧЕРТЫ

Каждый персонаж начинает с одной бесплатной чертой. Изъяны могут позволить приобрести дополнительные черты. Если напротив черты написано **Rippers**, она доступна только в сеттинге Потрошители.

Требования: под каждой чертой указаны навыки и ранг, необходимые для приобретения этой черты:

• ДК: персонаж является дикой картой.
• Н: ранг персонажа новичок.
• З: ранг персонажа закалённый.
• В: ранг персонажа ветеран.
• Г: ранг персонажа герой.
• Л: ранг персонажа легенда.
• МД: наличие черты мистического дара.

Черты+: некоторые черты можно усилить другими чертами, логически из них вытекающими. Например, привлекательность и привлекательность+ или богатство и богатство+. Если вы желаете приобрести усиленную черту, необходимо уже обладать её предшествующим вариантом, чтобы было что усиливать. Сначала ваш персонаж должен приобрести черту богатство, а затем уже богатство+.

5.1. Черты предыстории

Эти черты персонаж унаследовал, приобрёл в результате долгих тренировок, либо они появились вследствие определённых событий. Игрок, конечно, может выбрать черту предыстории уже после этапа создания персонажа, но ведущий, скорее всего, потребует логическое обоснование. Персонаж, например, может стать привлекательным, начав следить за своей внешностью, как следует отмывшись и наложив макияж. А мистический дар можно получить, раздобыв книгу запретных знаний или пройдя обучение у персонажа, обладающего таковым.

Ангел-хранитель

Требования: Н, Характер d8+.

Когда ты тратишь фишку на переброс параметров или навыков, добавь +2 к

результату. Это не распространяется на броски урона.

Амбидекстр

Требования: Н, ловкость d8+.

Ваш персонаж одинаково хорошо владеет и правой, и левой рукой. Обычно за использование левой руки накладывается штраф –2 (если персонаж правша). Амбидекстр не получает штраф –2 за работу непривычной рукой.

Аристократ

Требования: Н.

У особ благородных кровей множество привилегий и не меньше обязанностей. Их статус высок, их враги должны обращаться с ними особым образом, аристократы получают +2 к проверкам общих знаний и работы с социальными связями в высшем обществе. ***Увеличь Статус на 1.***

Ассимиляция зверя – Rippers

Требования: Н, выносливость d8+.

Феноменальная конституция, сила воли или витальность позволяют любому хирургу добавить +2 на проверки риппертеха для установки его герою. Кроме того, персонаж получает +2 к проверкам выносливости при употреблении экстрактов (в том числе нескольких).

Бдительность

Требования: Н.

Ничто не ускользнёт от внимания вашего героя. Он очень наблюдателен и поэтому получает +2 к проверкам внимания, когда приглядывается, принюхивается, прислушивается и т. д.

Берсерк

Требования: Н.

После того, как персонаж оказывается в шоке или ранен, он должен пройти проверку Смекалки или впасть в ярость (герой может добровольно провалить проверку). Все атаки ближнего боя обязаны быть яростными ударами, сила увеличивается на ступень, стойкость получает бонус +2, игнорируется 1 уровень штрафа за ранения, а результатом критического провала на проверке драки становится попадание по случайной цели. Герой не может использовать навыки, требующие концентрации (хотя может использовать запугивания яростным криком и рычанием). Через пять раундов персонаж получает по уровню усталости. Еще через 5, он получит еще 1 уровень усталости и ярость закончится. Он может выйти из состояния ярости с помощью проверки смекалки -2. Это свободное действие и может быть использовано в любой момент хода.

Богатство

Требования: Н.

Возможно, ваш персонаж родился с серебряной ложкой во рту или добился благосостояния потом
и кровью. Как бы там ни было, он богат. У вашего персонажа на старте игры в три раза больше денег, чем у других. Если игровой мир подразумевает постоянный доход, то герой получает примерно 150 тысяч долларов в год по современным меркам. ***Увеличь Статус на 1.***

Богатство+

Требования: Н; богатство.

Этот персонаж очень богат. У него в пять раз больше сбережений, чем у других персонажей, и если
это понятие применимо для вашего игрового мира, то его постоянный доход соответствует 500 тысячам долларов в год по нынешним меркам. История таких персонажей должна быть очень тщательно проработана и оговорена с ведущим. Стоит также помнить, что чем богаче персонаж, тем сильнее на него давит бремя обязанностей, связанных с огромным капиталом. ***Увеличь Статус на 1.***

Бугай

Требования: Н, сила и выносливость d6+.

Ваш персонаж очень крупный или крепко сложен, что позволяет ему дольше выдерживать натиск. Добавьте 1 к его размеру

и стойкости. Его сила считается на шаг больше при расчете грузоподъемности и минимальной силы для экипировки.

Быстроногость
Требования: Н, ловкость d6+.
Шаг персонажа увеличивается на 2, а значение бега повышается на одну ступень (обычно с d6 до d8).

Везение
Требования: Н.
Не иначе, как сама судьба благословила этого искателя приключений (у него хорошая карма, его любят боги, в которых он верит). Он получает одну дополнительную фишку в начале каждой игровой встречи, что позволяет ему успешнее справляться со сложными заданиями и выкручиваться из исключительно опасных ситуаций.

Везение+
Требования: Н, везение.
В начале каждой встречи игрок получает две дополнительные фишки, а не одну.

Выпотрошенный – Rippers
Требования: Н.
Остерегайся стать монстром, сражаясь с ними. Ты начинаешь с установленным риппертехом, равным ½ твоего Рассудка (округление вверх).

Защита от сверхъестественного
Требования: Н, характер d8+, ***член фракции Охотники на ведьм****.*
Почти полная невосприимчивость к магии (псионике, безумной науке и т. п.) от природы или по иной причине. У персонажа появляется 2 пункта брони, отражающей магию. Также любая проверка по нему получает штраф -2, даже благоприятным, если проверка подразумевается в описании воздействия.

Защита от сверхъестественного+
Требования: Н, защита от сверхъестественного.
То же, что выше, но значение брони и штраф при проверках увеличивается до +4.

Здоров как бык
Требования: Н, выносливость d8+.
Некоторые выздоравливают быстрее других. Им повезло, и они добавляют +2 к проверкам выносливости, связанным с естественным выздоровлением, и проходят их раз в три дня (вместо пяти).

Крепкий рассудок – Rippers
Требования: Н, Характер d6+.
Добавь +2 к Рассудку.

Лингвист
Требования: Н, смекалка d6+.
Персонаж знает количество языков равное Смекалке на уровне d6.

Силач
Требования: Н, сила d6, выносливость d6.
Навык атлетики для этого персонажа зависит от силы, а не от ловкости (что влияет, в том числе, и на сопротивление при встречных проверках). Ближняя дистанция для метательного оружия увеличивается на +1; удвойте полученное значение для вычисления средней дистанции и снова удвойте для дальней.

Слава
Требования: Н.
Персонаж получает +1 на проверки убеждения, если персонажа узнали (общедоступные знания); обычный доход от выступлений (искусство) удваивается.

Слава+
Требования: 3, слава.
Персонаж получает +2 к проверкам убеждения, если персонажа узнали; обычный доход от выступлений увеличивается в пять раз. ***Увеличь статус на 1. Ты получаешь +1 услугу. Любые скандалы с твоим участием дороже скрыть на 1 услугу.***

Мистический дар
Требования: Н, особые условия.
Эта черта необходима вашему персонажу, если он собирается пользоваться магией, псионикой, безумной наукой или творить чудеса.

Привлекательность
Требования: Н, выносливость d6+.
Не секрет, что красивым персонажам легче добиться своего, когда речь идёт о социальном взаимодействии. Это черта даёт вашему безусловно симпатичному персонажу +1 к проверкам убеждения и выступления, если он привлекает аудиторию.

Привлекательность+
Требования: Н, привлекательность.
Ваш персонаж сногсшибательно красив. Эта черта даёт вашему персонажу +2 к проверкам убеждения и выступления.

Смелость
Требования: Н, характер d6+.
Ваш персонаж научился обуздывать свой страх. Или, возможно, он столько всего навидался, что его сложно чем-либо напугать. Так или иначе он получает преимущество +2 к проверкам храбрости и вычитает 2 из результата броска по таблице Страха.

Стремительность
Требования: Н, ловкость d8+.
У стремительных персонажей идеальные рефлексы и холодный ум. Если в бою ваша карта действия — пятёрка или младше, то вы можете набирать карты до тех пор, пока не придёт что-нибудь старше пятёрки. Персонаж, который обладает чертами стремительность и хладнокровие, получает две карты и может выбрать лучшую. Если выбранная карта — пятёрка или младше, пользуясь стремительностью, он может заменять её, пока не придёт шестёрка или старше.

Харизматичный
Требования: Н, Характер d8+.
Ты можешь один раз бесплатно перебросить любую проверку убеждения.

5.2. БОЕВЫЕ ЧЕРТЫ

На полях сражений эти черты помогут вашему персонажу выжить и красиво разделаться с врагом.

Беглый огонь
Требования: З, стрельба d6+.
Персонаж увеличивает скорострельность на 1 для одной стрелковой атаки за ход, если оружие способно стрелять быстро (револьвер, полу- или автоматическое).

Беглый огонь+
Требования: В, беглый огонь.
Как выше, но скорострельность можно увеличить для двух стрелковых атак за ход.

Беспощадность
Требования: З.
Если персонаж тратит фишку на переброс проверки урона, он получает +2 к конечному результату.

Блок
Требования: З, драка d8+.
Бойцы, которые часто сходятся с врагами в ближнем бою, как правило, учатся не только нападать, но и отражать атаки оппонентов. Персонаж с этой чертой прибавляет +1 к защите и уменьшает бонус совместной атаки по нему на 1.

Блок+
Требования: В, блок.
То же, что и выше, но +2 к защите и уменьшает бонус на 2.

Борец
Требования: Н, сила d8+, выносливость d8+.
Стойкость +1, к урону от ударов кулаками (ногами или когтями) прибавляется +d4; если такой дополнительный урон уже есть (от мастера боевых искусств, когтей или иных

подобных способностей), он просто увеличивается на ступень. Эта черта не делает рукопашные атаки **естественным оружием**.

Борец+
Требования: З, Борец.
Стойкость увеличивается ещё на +1, а урон от ударов кулаками – ещё на ступень.

Боевая закалка
Требования: З.
Ваш персонаж быстро приходит в себя. Он добавляет +2 к проверкам, когда пытается оправиться от шока или оглушения.

Боевая ярость
Требования: З, драка d10+.
Боец атакует быстро и жестоко. Одна атака ближнего боя в течение хода использует сразу две игральные кости, соответствующие значению драки, которую можно назначить на ту же цель или другую и рассматривать их отдельно.

Боевая ярость+
Требования: В, боевая ярость.
То же, что выше, но для двух атак.

Боец-импровизатор
Требования: З, смекалка d6+.
Персонажам часто приходится сражаться, используя детали снаряжения или предметы мебели, не предназначенные для драки. Ваш герой легко пользуется импровизированным оружием и не получает штраф –2.

Выстрел с двух рук
Требования: Н, ловкость d8+.
Герой может не быть амбидекстром. Он просто умеет стрелять, используя обе руки с оружием (или оба кулака) одновременно. Герой может атаковать стрельбой или метанием одной рукой, а потом другой, не получая штраф за несколько действий. Штраф за неосновную руку все еще есть, если у персонажа отсутствует черта амбидекстр. Если у персонажа есть Удар с двух рук, вторая атака может быть ближняя.

Двойной выстрел
Требования: З, стрельба d6+.
При стрельбе из оружия со скорострельностью 1, если оно может сделать два выстрела без перезарядки, герой может выпустить 2 пули и получить +1 к проверкам атаки и урона. Этот бонус на действие, так что его можно использовать каждое действие в раунде. Также применяется при короткой очереди. В этом случае бонус увеличивается до +2, а выпускается 6 пуль.

Железная челюсть
Требования: Н, выносливость d8+.
Персонаж получает +2 к проверкам на прочность и к проверкам выносливости, когда его пытаются вырубить.

Именное оружие
Требования: Н, драка или стрельба d8+.
Экскалибур. Старушка Бетси. Жало. Как бы оно ни называлось, это оружие — продолжение руки
героя. При использовании этого оружия персонаж добавляет +1 к проверкам драки, стрельбы или метания, а также защиты (даже если это дальнобойное оружие). Эту черту можно выбрать несколько раз, применяя каждый раз к разному оружию. Если именное оружие пропало, персонаж может его заменить. Но привычка вернётся только через две игровые недели (а с ней — и все преимущества).

Именное оружие+
Требования: В, именное оружие.
То же, что и выше, но бонус +2.

Инстинкт убийцы
Требования: З, ***член фракции Истребители****.*
Ты ненавидишь проигрывать и можешь перебросить любую проверку уловки, которую инициировал.

Исключительность
Требования: Н, член фракции Крестоносцы в масках.
Ты можешь выбрать и получить любую боевую черту, независимо от требований ранга. Все остальные требования должны быть соблюдены.

Крепкий орешек
Требования: ДК, Н, характер d8+.
У персонажа больше жизней, чем у вагона кошек. Если ему приходится проходить проверку выносливости, потому что он при смерти, он игнорирует штрафы от ранений. Эта черта применяется лишь для проверок выносливости, провал которых приводит к состоянию при смерти или к смерти. Стоит отметить, что персонаж по-прежнему получает штрафы от ранений при проверках других параметров.

Крепкий орешек+
Требования: В, крепкий орешек.
Распутина убить гораздо проще, чем вашего персонажа. Если героя «убили», бросьте кубик. При нечете он и правда покойник. Чётное число — он при смерти, но жив. Его могут связать, обыскать и забрать все его вещи, по ошибке принять за мертвеца и оставить. Что бы ни произошло, он каким-то чудом останется жив.

Контратака
Требования: З, драка d8+.
Бойцы с этой чертой мгновенно реагируют на ошибки оппонентов. Один раз за раунд персонаж (если он не в шоке или не оглушен), используя навык драки, может предпринять одну свободную атаку, направленную на противника, неудачно атаковавшего его в ближнем бою. Это обычная атака (не обезоруживание, не яростная атака или иной манёвр). Её нельзя применять с боевой яростью или круговым ударом. Контратаку можно совмещать с манёвром обороны, но не глухой обороны.

Контратака+
Требования: В, контратака.
То же, что и выше, но против трех неудачных атак.

Круговой удар
Требования: Н, сила d8+, драка d8+.
Позволяет персонажу в качестве действия за одну атаку поразить все ближайшие цели одним ударом со штрафом –2 (и друзей, и врагов, так что будьте осторожнее). Проверка урона осуществляется для каждой цели отдельно. Круговой удар не сочетается с боевой яростью и может быть произведен только один раз в раунд.

Круговой удар+
Требования: В, круговой удар.
То же, что и выше, но без штрафа.

Мастер боевых искусств
Требования: Н, драка d6+.
Персонаж мастерски дерётся без оружия, поэтому считается, что в бою он всегда вооружён, и на него не распространяется правило безоружного противника. При успешной безоружной атаке он получает +1 к проверкам драки и добавляет +d4 к урону, ведь его руки являются оружием. Дополнительная кость увеличивается на шаг, если у персонажа уже она есть из-за другой черты (но не увеличивает урон от клыков или рогов).

Мастер боевых искусств+
Требования: В, мастер боевых искусств, драка d10+.
Персонаж превращает свои руки в идеальное оружие. Добавляет +2 к проверкам драки, а урон увеличивается на шаг.

Меткий стрелок
Требования: З, атлетика d8+ или стрельба d8+.
Каждый выстрел вашего персонажа точно выверен. Если герой не перемещается во время раунда и стреляет со скорострельностью 1 первым действием за ход, то может игнорировать вплоть до 2

пунктов штрафов за прицельную атаку, укрытие, дистанцию, категорию размера или относительную скорость при проверках метания (атлетики) или стрельбы, либо добавить +1 к этим проверкам. Это ослабленная версия манёвра прицеливание и не складывается с ним. Преимущества этой черты не распространяются на атаки, производящиеся после первой.

Разрыв дистанции

Требования: Н, ловкость d8+.

Если ваш персонаж пытается выйти из ближнего боя, противник получает возможность предпринять свободную атаку. Опасно! Но не для вас. Один противник теряет возможность провести по вашему персонажу свободную атаку.

Разрыв дистанции+

Требования: Н, разрыв дистанции.

То же, что и выше, но до трех противников (по выбору игрока).

Расчётливый

Требования: Н, смекалка d8+.

Если персонаж получает картой действия пятёрку или ниже, он может игнорировать вплоть до 2 пунктов штрафов (включая несколько действий, дистанцию, укрытие или штрафы от ран).

Рок-н-ролл!

Требования: З, стрельба d8+.

Кое-кто настолько привык к отдаче автоматического оружия, что даже не замечает её. Если обладатель этой черты не двигается, он не получает штраф за отдачу при стрельбе из автоматического оружия со скорострельностью 2+.

Смертельный выстрел

Требования: ДК, Н, атлетика или стрельба d8+.

Когда ты получаешь Джокера в бою, удвой урон следующей успешной атаки выстрелом или броском в этом раунде.

Смертельный удар

Требования: ДК, Н, драка d8+.

Когда ты получаешь Джокера в бою, удвой урон следующей успешной атаки ближнего боя в этом раунде.

Стальные нервы

Требования: ДК, Н, выносливость d8+.

Ваш персонаж может сражаться, невзирая на сильнейшую боль. Он игнорирует 1 единицу штрафа за ранения.

Стальные нервы+

Требования: Н, стальные нервы.

Как и выше, но персонаж игнорирует 2 единицы штрафа за ранения.

Твёрдая рука

Требования: Н, ловкость d8+,

Стреляя верхом или из транспорта во время движения, ваш персонаж не получает штраф за ненадёжную опору. За стрельбу на бегу (см. стр. 18) он получает штраф –1, а не –2.

Трейсер

Требования: Н, ловкость d8+.

Персонаж игнорирует сложнопроходимую местность и прибавляет +2 к проверкам атлетики в погонях бегом.

Убийца великанов

Требования: В.

Чем крупнее враг, тем сложнее его победить. Многие так считают, но ваш персонаж точно знает, где у огромных тварей уязвимые места. Он наносит +d6 урона, атакуя тех, кто крупнее его хотя бы на три размера. К примеру, обладающий этой чертой людоед размером +3 способен применить её лишь к тварям размером +6 или крупнее. А вот человек (размер 0) может использовать эту черту против людоеда.

Удар с двух рук

Требования: Н, ловкость d8+.

Герой может не быть амбидекстром. Он просто умеет драться, используя обе руки с оружием (или оба кулака) одновременно.

Герой может атаковать в ближнем бою одной рукой, а потом другой, не получая штраф за несколько действий. Штраф за неосновную руку все еще есть, если у персонажа отсутствует черта амбидекстр. Если у персонажа есть Выстрел с двух рук, вторая атака может быть дистанционная.

Уклонение

Требования: З, ловкость d8+.

Кое-кто умеет вовремя убраться с дороги. Персонаж использует укрытия, движется и уклоняется, заставляя противников попотеть, прежде чем они попадут по нему. Пока героя не застали врасплох или не схватили, противники получают штраф –2 к проверкам дистанционных атак, направленных против него (даже в ближнем бою). Не складывается с укрытием.

Уклонение+

Требования: В, уклонение.

Персонаж добавляет +2 к результатам проверки ловкости, когда уворачивается от атак по площади (если уворот физически возможен).

Упреждающий удар

Требования: Н, ловкость d8+.

Один раз в раунд персонаж, не находящийся в шоке или оглушении, может атаковать оружием ближнего боя противника, приблизившегося на дистанцию атаки.

Упреждающий удар+

Требования: Г, упреждающий удар.

То же, что и упреждающий удар, но теперь персонаж получает возможность атаковать до трех противников, приблизившихся на дистанцию удара.

Финт

Требования: Н, драка d8+.

Когда персонаж использует драку в качестве уловки, он может заставить противника сопротивляться, используя смекалку вместо ловкости.

Хладнокровие

Требования: З, смекалка d8+.

Ваш персонаж опасен, потому что он сохраняет спокойствие в бою, даже когда иные предпочли бы спастись бегством. Обладатель этой черты получает каждый раунд боя две карты действия и выбирает лучшую. Этот выбор осуществляется до того, как вступают в силу любые другие модификаторы или черты, влияющие на карты действия.

Хладнокровие+

Требования: З, хладнокровие.

То же, что и выше, но герой выбирает из трёх карт.

5.3. ЛИДЕРСКИЕ ЧЕРТЫ

Лидерские черты позволяют наделять подчинённых преимуществами, повышающими их эффективность и боевой дух. Эти черты применимы лишь к подчинённым в радиусе 10 метров («командный радиус»), преимущества от них не суммируются, если несколько командиров обладают одной и той же чертой. Можно сочетать разные виды лидерских черт, в том числе если ими обладают разные командиры. Лидерские черты работают только на статистов. Чтобы они сработали на Дикую Карту, необходима черта Прирожденный лидер.

Боевой пыл

Требования: В, характер d8+, командный голос.

Всего пара слов сдвинет горы, если их произнёс великий полководец. Обладая этой чертой, лидер может пробудить в своих людях боевой дух, выкрикнув девиз подразделения, строку из гимна или иные вдохновляющие слова. Статисты в командном радиусе получают +1 к проверкам урона при использовании навыка драки.

Воодушевление

Требования: З, командный голос.

Один раз за ход герой может совершить проверку военного дела, чтобы поддержать

проверку одного навыка (например, стрельбы или характера, чтобы выйти из шока) и применить результат ко всем статистам в командном радиусе. Воодушевление требует действия и возможности коммуницировать.

Держать строй!
Требования: З, смекалка d8+, командный голос.
Ваш персонаж укрепляет волю людей под его началом. Статисты получают +1 к стойкости.

Истинный лидер
Требования: З, характер d8+, командный голос.
Лидерские черты распространяют свой эффект на Диких Карт.

Командный голос
Требования: Н, смекалка d6+
Это умение давать союзникам чёткие и ясные инструкции и принуждать к их исполнению несмотря ни на что. Ваши люди будут сражаться, невзирая на опасность. Статисты получают +1 к проверкам характера при попытках оправиться от шока и проверкам выносливости, чтобы избавиться от оглушения.

Сила личности
Требования: Н, командный голос.
Громкий голос, чёткие приказы, природное обаяние или многолетний опыт командира повышают слаженность отряда. А в центре окажется тот, кто отдаёт команды. Персонаж с этой чертой увеличивает командный радиус до 20 метров.

Тактик
Требования: З, смекалка d8+, знание (военное дело) d6+, командный голос.
Персонаж интуитивно понимает тактику малых отрядов и умело пользуется быстро меняющейся обстановкой. Каждый ход боя или погони персонаж получает дополнительную карту действия, которую держит отдельно от своих. Он может отдать ее любому статисту в его командном радиусе.

Тактик+
Требования: В, тактик.
Как выше, но вместо одной этот персонаж получает две дополнительные карты действия.

5.4. СВЕРХЪЕСТЕСТВЕННЫЕ ЧЕРТЫ

Сверхъестественные черты могут использоваться только персонажами с мистическим даром. Подробности раскрываются в пятой главе.

Воин света/тьмы
Требования: Н, МД (чудеса), вера d6+, член фракции Орден св. Георга.
Аколиты, клирики, паладины, священные убийцы и аватары божеств достаточно часто сражаются с силами зла в мире смертных и обладают некоторыми преимуществами, позволяющими им побеждать своих врагов. Персонаж может добавить от +1 до +4 к проверкам на прочность за каждый потраченный пункт силы.

Восстановление силы
Требования: З, характер d6+, МД.
Персонаж восстанавливает 10 пунктов силы в час.

Восстановление силы+
Требования: В, восстановление силы.
Персонаж восстанавливает 20 пунктов силы в час.

Всплеск силы
Требования: ДК, Н, МД, мистический навык d8+.
Получив в бою джокера, персонаж восстанавливает 10 пунктов силы. Он не может превысить свой запас ПС.

Дополнительное усилие
Требование: З, МД (дар), навык МД d6+.
Персонаж может получить +1 к проверке навыка, потратив 1 пункт силы, или +2, потратив 3 пункта силы.

Изобретатель

Требования: З, МД (безумная наука), безумная наука d6+.

два вида научного знания d6+.

Эти гуру от механики могут собрать устройство на любой случай жизни. Один раз за игровую встречу изобретатель может собрать на коленке механизм из подручных деталей. Персонаж может потратить до 3 пунктов силы, чтобы создать устройство из разумного набора запчастей, имитирующее любую силу, доступную безумному ученому его ранга в его мире со стоимостью не более 3 ПС. Конечная стоимость силы не может превысить 3 ПС (с учетом всех модификаторов), но изобретатель может создать несколько устройств.

Создание занимает один ход, в течение которого ученый больше не может ничего делать, и требует проверки безумной науки (-2). Когда действие силы заканчивается (она не может быть продлена), прибор разваливается на части.

Иссушение духа

Требования: З, МД, навык d10+, ***член фракции Ройзенкрейцы****.*

Маги, телепаты и им подобные в погоне за пунктами силы могут выкачивать энергию из собственной души. Персонаж может восполнить 5 ПС, получив 1 уровень усталости. Он не может довести себя до бессознательности таким образом. Эта усталость происходит глубоко из души, поэтому может быть восстановлена только естественным способом. Ни одна сила или способность не поможет избавиться от нее.

Концентрация

Требования: З, МД.

Базовая длительность действия сил удваивается (в том числе при поддержании).

Менталист

Требования: З, МД (псионика), псионика d6+.

Множество встреченных разумов усилили персонажа. Он добавляет +2 к встречным проверкам псионики (при атаке сопротивляющегося или защите от атаки).

Новые силы

Требования: Н, МД.

Персонаж получает две новые силы доступные по рангу. Вместо силы можно добавить аспект на уже имеющуюся силу.

Пункты силы

Требования: Н, МД.

Колдуны, учёные-оккультисты и прочие любители сверхъестественного зачастую жаждут ещё больше могущества. Эта черта дарит им 5 пунктов силы. Черту можно приобретать один раз за каждый ранг.

Создание артефактов

Требования: З, МД.

Позволяет создавать магические артефакты, чтобы передавать возможность использования сил другим персонажам.

Сотворение

Требования: З, МД.

Если проверка активации силы прошла с подъёмом, маг тратит на неё на 1 пункт силы меньше.

Чародей

Требования: З, МД (магия), магия d6+, ***член фракции Ройзенкрейцы****.*

Персонаж может потратить 1 дополнительный пункт силы, чтобы изменить аспект силы.

5.5. ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЕ ЧЕРТЫ

Профессиональные черты отражают способности персонажа, которые он приобрёл в результате тщательного освоения определённой области деятельности. Эти черты позволят вам создать персонажа, который куда лучше прочих разбирается в своём ремесле. Для достижения профессионализма нужны годы тренировок, так что требования для получения этих черт довольно высоки. Профессиональные черты

можно выбирать и после завершения этапа создания персонажа, но при условии логичного сюжетного обоснования. Время и условия, необходимые для приобретения профессиональной черты, определяет ведущий. Чтобы добавить достоверности игре, можно посвятить некоторое время рассказу о том, как герой тренировался и обучался. Преимущества от разных профессиональных черт, повышающие значение одного и того же параметра, не суммируются, а используют самый высокий бонус.

Акробат

Требования: Н, ловкость d8+, атлетика d8+.

Персонаж проходил специальное обучение или ловок от природы. Он может бесплатно перебросить любую проверку атлетики, связанную с балансом, кувырками, кульбитами или борьбой. Эта черта не работает на лазание, прерывание действий, плавание и броски.

Акробат+

Требования: 3, акробат, ***член фракции Бойцы Фрейзера****.*

Все атаки по персонажу получают -1, пока он о них знает, имеет возможность избежать и не страдает от перегрузки или нарушения требований минимальной силы.

Алиенист – Rippers

Требования: Н, Лечение d6+, Убеждение d6+, Академические знания d6+.

Ты разбираешься в психических уродствах и можешь восстанавливать утраченный рассудок своим пациентам путем долгих процедур.

Алхимик – Rippers

Требования: Н, Наука d6+, Риппертех d6+.

У тебя талант в изготовлении экстрактов и вытяжек из монстров. Ты изготавливаешь 2 дозы экстракта вместо одной.

Ас

Требования: Н, ловкость d8+.

Асы — мастера пилотирования и вождения. Такие увереннее себя чувствуют за штурвалом, в воздухе или в бешеной гонке, чем на своих двоих. Персонаж может тратить фишки на проверки на прочность для своего транспорта (используя подходящий навык управления) и игнорирует вплоть до 2 пунктов штрафов при проверках навыка (судовождение, вождение, пилотирование).

Вор

Требования: Н, ловкость d8+, воровство d6+, маскировка d6+.

Воры — специалисты по обману, предательству и акробатике. Они непревзойдённо обходят ловушки, карабкаются по отвесным стенам и, разумеется, взламывают замки.

Воры получают +1 к проверкам в городском окружении на атлетику при лазании и маскировку. Кроме того, они получают +1 к проверкам воровства.

Егерь

Требования: Н, характер d6+, выживание d8+.

Егеря — это лесники, охотники, следопыты. Их дом — дикая природа. Они разбираются в следах животных и легко ориентируются в лесу, эти герои могут жить вне города месяцами. Егеря получают +2 к проверкам выживания и маскировки, если они находятся в дикой природе (вне городов, руин или подземелий).

Золотые руки

Требования: Н, ремонт d8+.

Персонаж получает +2 к проверкам ремонта. А при подъёме ему нужно вдвое меньше времени на починку. Если ремонт конкретного механизма можно при успехе с подъёмом закончить вдвое быстрее, то механик с золотыми руками при успехе с подъёмом закончит его за четверть положенного времени.

Исследователь

Требования: Н, смекалка d8+, анализ текста d8+.

Эти люди провели много времени, изучая древние легенды, тщательно собирая слухи и раскрывая дьявольские тайны. Некоторые являются частными детективами, другие — сыщики-маги из фэнтези мира, или, скажем, въедливые профессора университета, которые столкнулись в ночи с чем-то, что было совершенно не предназначено для их глаз и умов. Исследователи получают +2 к проверкам навыков анализа текста, а также к проверкам внимания при поиске важных документов в столе, просеивании груды бесполезных писем, чтобы получить что-нибудь примечательное или обнаружении спрятанных предметов в грудах хлама или мусора.

Мастер на все руки

Требования: Н, смекалка d10+.

Ваш персонаж усердно учился и много читал, а может, это просто особенность его восприятия — он схватывает всё на лету. Немного времени и толика удачи, и он разберётся почти в чём угодно. Персонаж может пройти проверку смекалки, потратив действие на наблюдение или изучение предмета. При успехе он получает соответствующий навык d4 (d6 при подъеме). Герой может пройти проверку еще раз, потратив час на изучение, усилия и попытки. Полученный навык остается с ним, пока не будет выбран новый предмет.

Солдат

Требования: Н, сила d6, выносливость d6.

Сила персонажа считается на одну ступень выше при определении комфортной нагрузки и минимальной силы. Кроме того, он может бесплатно перебросить проверки выносливости, когда пытается сопротивляться опасностям окружающей среды.

Убийца

Требования: Н, ловкость d8+, драка d6+, маскировка d8+.

Эти персонажи умеют убивать быстро и наверняка, стоит лишь приблизиться к жертве на нужное расстояние. Убийцы получают +2 к любым проверкам урона, если они застают врага врасплох (даже при дистанционных атаках) или цель уязвима.

Умелец

Требования: Н, смекалка d6+, ремонт d6+, внимание d8+.

Если персонажу не хватает чего-то, он начинает импровизировать. При помощи простейших инструментов и подручных материалов он может смастерить устройство, импровизированное оружие или что-то ещё, что крайне необходимо в сложившейся ситуации, но чего не оказалось под рукой. Границы устанавливает ведущий, но полёт воображения всегда приветствуется, особенно, когда других выходов из ситуации не видно. Это занимает целый ход, и умелец не может делать что-то еще или перемещаться. Устройство действует до использования или конца сцены. Провал означает, что устройство еще не готово (и можно продолжить изготовление дальше), критический провал – устройство невозможно изготовить в этой сцене.

Успех может произвести небольшое взрывной устройство (2d4 урона в маленьком радиусе), однозарядный самопал (дальность 5/10/20, урон 2d6), шаткий плот, источник электричества и др.

Подъем позволит изготовить большое взрывное устройство (2d6 урона в среднем радиусе), хорошее оружие (5 зарядов, урон 2d8, дистанция 10/20/40), стабильный плот, более мощную батарею и др.

Учёный

Требования: Н, анализ текста d8+.

Высокоучёные профессора, преданные своему делу студенты и увлечённые энтузиасты посвящают месяцы, а то и годы изучению определённых областей. Они

становятся экспертами и могут ответить на любой вопрос, относящийся к этим областям. Выберите один из навыков знания: академические, военное дело, оккультизма, наука или другой подходящий навык знания, связанный со смекалкой. Все проверки этого навыка получают преимущество +2.

Wolfen Jaeger – Rippers

Требования: З, внимание d6+, маскировка d6+, выживание d6+, член фракции Защитники Старого Света.

Специалисты по охоте на вервольфов, волколаков и оборотней. Егеря получают +2 на сопротивление вою оборотней и атаке в уязвимое место любого существа. Кроме того, они добавляют +2 на проверки внимания, маскировки и выживания при охоте на оборотня. Эти преимущества складываются с другими чертами, такими как Егерь.

5.6. СОЦИАЛЬНЫЕ ЧЕРТЫ

Заставить людей сделать то, что вам нужно, — необходимый навык в любом игровом мире.

Вдохновитель

Требование: Н, характер d8+.

При успешной проверке уловки, герой дополнительно может снять отвлечение или уязвимость с союзника.

Герой-потрошитель – Rippers

Требования: Г, статус 4+.

Ты получаешь +1 на любые социальные взаимодействия с фракциями Потрошителей и их союзниками. Кроме того, Услуги, которые они тебе оказывают стоят на 1 меньше (минимум 1).

Железная воля

Требования: Н, характер d8+.

Уверенность и решительность – иногда бывают лучшей защитой. Персонаж получает +2 на проверки сопротивления уловкам с помощью смекалки и характера.

Железная воля+

Требования: З, железная воля, смелость.

Бонус добавляется на сопротивление эффектам мистических сил или освобождение от них (не складывается со смелостью).

Заводила

Требования: Н, характер d8+.

Когда персонаж оказывает поддержку с помощью убеждения или выступления, одна проверка за ход использует сразу две игральные кости, соответствующие значению соответствующего навыка, и второй результат может быть применён к дополнительной цели, которая слышит или видит героя.

Заводила+

Требования: Н, заводила.

Как выше, но может быть использовано дважды за ход.

Мы команда

Требования: ДК, Н, характер d8+.

Эта черта отражает уникальную связь, которая формируется между членами одной дружной команды. Это не значит, что персонажи идеально ладят друг с другом, но совместные эпические приключения сплотили их. Герой может отдавать свои фишки любой дикой карте, способной услышать его слова или увидеть его жесты. Он воодушевляет союзника и вселяет в него уверенность. Игрок должен описать, как именно его персонаж подбадривает союзника: говорит ли воодушевляющие слова или просто понимающе кивает.

Надёжность

Требования: Н, характер d8+.

Персонаж может бесплатно перебросить проверку поддержки.

Ответная колкость

Требования: Н, провокация d6.

Подъём при сопротивлении провокации или запугиванию позволяет отвлечь противника.

Подстрекатель

Требования: З, характер d8+.

Один раз за ход персонаж может применить уловку с использованием провокации или запугивания одновременно против всех целей в пределах среднего шаблона. Каждая цель защищается самостоятельно и должна ясно видеть и слышать персонажа.

Провокатор

Требования: Н, провокация d6+.

Один раз за ход, когда герой использует провокацию для уловки, при подъёме противник должен сосредоточиться на персонаже. Враг получает дополнительный эффект: штраф -2 на все броски, если цель не провокатор. Этот штраф складывается с отвлечением и длится пока не выпадет Джокер, кто-то еще спровоцирует цель или сцена закончится. Можно сочетать с подстрекателем.

Полезные связи

Требования: Н.

Копы, федералы, бандиты или члены корпорации — ваш персонаж знает кого-то, кто готов протянуть ему руку помощи в случае острой необходимости. Эту черту можно выбрать несколько раз, но учтите, что организации не должны повторяться.

Один раз за сессию, персонажу могут оказать услугу, в зависимости от характера связей (например, заем, несколько бойцов, транспорт, информацию, профессионала и др.).

Угрожающий вид

Требования: Н и что-то из: Кровожадности, Уродства, Безжалостности или Дурной характер.

Герой получает +2 к проверкам запугивания.

Уличное чутьё

Требования: Н, смекалка d6+.

Персонаж получает +2 к проверкам общих знаний и работы с социальными связями в криминальных и теневых кругах.

Унижение

Требования: Н, провокация d8+.

Персонаж может бесплатно перебросить проверку провокации.

5.7. ПОТУСТОРОННИЕ ЧЕРТЫ

Верный зверь

Требования: Н.

Некоторые персонажи способны удивительным образом влиять на животных. Эти герои могут тратить свои фишки на действия любых подконтрольных им зверей, будь то ездовые животные, домашние любимцы или фамильяры.

Вторая личность – Rippers

Требования: Н, убеждение d8+, выступление d6+.

У тебя есть вторая личность, о существовании которой мало кто знает. Она может иметь свой статус (часто ниже настоящей). Скандалы, связанные с одной личностью, не влияют на другую, а скрыть скандал стоит на 1 услугу меньше (минимум 1). Кроме того, за 15 минут при наличии макияжа и подходящей одежды, ты можешь замаскировать себя под другой статус или персону. Любой, кто знает тебя или того, под кого ты загримирован, при встрече должен пройти проверку внимания (-4) против выступления, чтобы узнать. Если он потратит больше времени на пристальное изучение, то штраф исчезнет.

Глоток мужества

Требования: Н, выносливость d8+.

Алкоголь действует на вашего персонажа странно. По истечении раунда после принятия спиртного напитка (по крайней мере стакана крепкого ликёра или чего-то подобного) выносливость (и соответственно стойкость) персонажа увеличивается на одну ступень. Он также может игнорировать штрафы от одного ранения (если другая способность уже даёт такое преимущество, они суммируются). Однако, проверки ловкости, смекалки и связанных навыков получают -1. Эффект длится час, после чего выпивоха получает уровень усталости, который исчезнет через 4 часа.

Дитя судьбы

Требования: Н.

Твой герой – любимчик судьбы. Ты вытягиваешь и используешь еще одну карту приключений каждую сессию.

Запасливость

Требования: Н, везение.

Один раз за сцену персонаж может внезапно вспомнить, что у него с собой есть именно та самая вещь, которая так необходима. Предмет должен помещаться в карман или рюкзак героя. Нашлась эта вещь или нет, решает ведущий.

Зловещий фатализм – Rippers

Требования: Н, член фракции Защитники Старого Света.

Ты можешь потратить фишку, чтобы перебросить результат по таблице Страха или последствий имплантации риппертеха. Но будешь использовать **последний** результат.

Кроме того, при проверках по Таблице Страха результаты Паника и Паралич ты считаешь простым шоком.

Избранный

Требования: Н, характер d8+, драка d6+, члены фракции Истребители.

Избранные сражаются во имя веры и нередко являются проводниками воли своих божеств. Они не просто готовы отдать жизнь ради высшей цели — большинство из них жаждет этого. Впрочем, среди них иногда встречаются и те, кому такой жребий выпал от рождения, и они следуют этому пути не очень охотно. Избранные борются против сил зла (или добра). Они получают +2 к урону, когда атакуют сверхъестественных злых (или добрых) созданий.

Укротитель

Требования: Н, характер d8+.

Звери любят вашего персонажа. Они не станут нападать, если герой не атаковал их первым, или если они чем-то невероятно не взбешены. У персонажа настолько сильно развит «животный магнетизм», что за ним по пятам всюду следует какое-либо животное. Обычно это пёс, волк или другой зверь размером 0, но ведущий может позволить другого спутника, если это укладывается в рамки игрового мира. Зверь — статист, а не дикая карта; считается союзником и может получать опыт. Если его убили, персонаж найдёт замену через 1d4 дней.

Могучий спутник: эту черту можно брать несколько раз. Каждый раз, когда она взята еще раз, выбери эффект:

- Получи дополнительного питомца.
- Увеличь один параметр питомца на один шаг.
- Увеличь размер питомца на +1, до максимума 3.
- Питомец теперь Дикая Карта (только на ранге Герой+).

Целитель

Требования: Н, характер d8+, член фракции Орден св. Георга.

Персонаж получает +2 ко всем броскам лечения (неважно, магическое оно или нет).

Чи

Требования: В, мастер боевых искусств+.

В начале каждого боя, персонаж получает 1 Чи (исчезает в конце боя), которую может потратить:

- Перебросить проваленную проверку атаки (даже критический провал!).
- Заставить врага перебросить успешную проверку атаки.
- Прибавить d6 к урону атаки без оружия (может взрываться).

Шестое чувство

*Требования: Н, член **фракции бойцы Фрейзера**.*

Ваш персонаж предчувствует опасность. Он получает +2 на проверки внимания, чтобы не быть захваченным врасплох. И при успехе действует в первом раунде, а при подъеме наготове.

В других ситуациях, не связанных с внезапностью, он проходит проверку внимания (–2, если не проводится, +2, если проверка и так всем доступна) чтобы

обнаружить опасность и среагировать. Если это была атака, то при успешной проверке его не застанут врасплох.

5.8. ЛЕГЕНДАРНЫЕ ЧЕРТЫ

Легендарные черты в большинстве своём привязаны к определённым игровым мирам. Но некоторые могут встретиться практически в любом игровом мире. Именно они приведены ниже. Тем не менее, не стесняйтесь сами придумывать черты, достойные персонажей, вошедших в легенды!

Верные спутники

Требования: ДК, Л.

Персонаж обзавёлся преданным отрядом воинов, шайкой головорезов или иных искателей приключе- ний, которые сопровождают его в путешествии. Каждый раз, когда вы выбираете эту черту, 5 спутников присоединяются к отряду. Среди них возможны потери, которые не восполняются автоматически. Чтобы восстановить численность отряда, нужно снова брать эту черту. Спутники должны что-то есть и на что-то жить, также они нередко претендуют на часть награды или добычи. Они во всём преданы своему кумиру и рискнут жизнью ради него. Впрочем, спутники не будут бросаться в объятия смерти без веской на то причины. Ведущий определяет параметры спутников, но для облегчения процесса он может пользоваться параметрами солдата. Обычно у спутников есть стандартное снаряжение, характерное для конкретного игрового мира (воины в фэнтези мирах чаще всего носят кожаные доспехи и вооружены короткими мечами). Дополнительное снаряжение для своих соратников персонаж должен приобретать сам. Спутники получают развитие, как и персонаж.

Искусный воин

Требования: Л, драка d12.

К защите прибавляется +1 и дополнительный урон при подъёме на проверке драки становится +d8 (вместо +d6). Персонаж должен быть вооружен для этой черты (но мастер боевых искусств или естественное оружие считаются).

Искусный воин+

Требования: Л, искусный воин.

К защите прибавляется ещё +1 и дополнительный урон при подъёме на проверке драки становится +d10.

Мастер

Требования: ДК, Л, эксперт (в нужном параметре).

Дикий кубик персонажа превращается в d10 при проверке избранного параметра. Черту можно выбирать по одному разу для каждой характеристики и навыка.

Несгибаемый

Требования: Л, выносливость d8+.

Герой может получить четыре ранения прежде, чем окажется при смерти (максимальный штраф по-прежнему -3).

Несгибаемый+

Требования: Л, несгибаемый, выносливость d12+.

Герой может получить пять ранений прежде, чем окажется при смерти (максимальный штраф по-прежнему -3).

Помощник

Требования: ДК, Л.

Доблестные победы над злом вдохновили юного воина сражаться с вашим персонажем плечом к плечу. У вас появляется помощник с рангом новичок. Это дикая карта, которая получает каждую игру две фишки. Он получает опыт по обычным правилам, а его способности дополняют или повторяют способности персонажа. Ваш персонаж должен руководить помощником так же, как любым другим союзником. Иногда помощник попадает в неприятности (его схватили, он зашёл не в ту дверь или пнул в нос не того монстра). Порой эта черта может показаться изъяном. Если помощник погибает, для появления нового придётся

снова брать эту черту. К счастью, герой может всегда тратить свои фишки на Помощника (но не наоборот!).

Профессионал

Требования: Л, улучшаемый параметр d12.

Персонаж является профессионалом в определённой области, что влияет на один из его параметров, текущее и максимальное значение которого увеличивается на один шаг (например, d12+1 становится d12+2). Эту черту можно выбирать несколько раз, но только по одному разу для каждого навыка или характеристики.

Эксперт

Требования: Л, профессионал (в нужном параметре).

Увеличивает параметр еще на один шаг.

ÀÐÑÅÍÀË ÏÎÒÐÎØÈÒÅß

ÕÎËÎÄÍÎÅ ÎÐÓÆÈÅ

Предмет	Урон	Сила	£
Боевой молот	Сил+d6	d6	£3
Клевец, ББ1, Вес 1			
Дубинка, лёгкая	Сил+d4	d4	S2
Дубинка,тяжёлая	Сил+d6	d6	S10
Кастет	Сил+d4	d4	S4
Считается безоружным противником.			
Кнут	Сил+d4	d4	S2
При подъеме цель запутана вместо +d6 урона.			
Кол	Сил+d4	d4	S1
Не импровизированное.			
Когти	Сил+d6	d6	£3
Не разоружить, складные (1Д), +1 защита			
Кувалда	Сил+d10	d10	£4
2р, урон +2 при ломании предметов, вес 1.			
Меч, двуручный	Сил+d10	d10	£4
2р, вес 1			
Меч-трость	Сил+d4	d4	£3
Трость с рапирой внутри, защита +1			
Сабля	Сил+d6	d6	£1
Сап	Сил+d4	d4	S5
Считаешься безоружным; выносливость -2, при вырубающем ударе			
Нож охотничий	Сил+d4	d4	S10
+1 к проверкам выживания.			
Нож/кинжал	Сил+d4	d4	S5
Топор, боевой	Сил+d8	d8	£3
Вес 1			
Топор, двуручный	Сил+d10	d10	£4
ББ2, защита -1, 2р, вес 1			
Топор, простой	Сил+d6	d6	£1
Факел	Сил+d4	d4	S1
Импровиз., поджигает, гаснет на «1» на драке			
Шпага/рапира	Сил+d4	d4	£2
Защита +1			
Штык	Сил+d4	d4	S5
На винтовке: урон сил+d6, защита +1, 2р			

ÁÐÎÍÿ

Вид	Броня	£
Бронеплащ	+4 торс; +2 р/н	£4
Вес 3, сила d10, при ране 1d6: нечет – броня в месте попадания сломана и не защищает		
Кожаный жилет	+1 торс	£1
Вес 0, сила d4, скрытный		
Кольчужный жилет	+3 торс	£3
Вес 2, сила d8		
Костюм Потрошителя	+2 все тело	£3
Вес 1, сила d6, включает маску		
Тяжелый плащ	+1 торс, р, н	£2
Вес 1, сила d4, может скрыть оружие		

ÀÌÓÍÈÖÈÿ

Вид	Запас	£
Амуниция: холодное железо	-	X2
Амуниция: серебро	-	X3
Болты	5	S1
Газовый цилиндр	1	S10
Кол	1	S1
Магазин для репетира	1	£1
Мини-болты	10	S2
Особый болт	1	S8
Взрывной: 2d6 урона в малом радиусе *Сонный: живое существо, выносливость или теряет сознания на 1d6 раундов. При пробуждении – шок (разбудить действием).*		
Особый болт (кошка, оковы)	1	S4
Кошка: прочный кабель, дист. 3/6/12, урон 1d6, Сила против урона или опутан *Оковы: цель опутана (скована при подъеме)*		
Порох и пуля	50	S2
Пули винтовочные	50	S10
Пули пистолетные	50	S5

ÌÅÒÀÒÅËÜÍÎÅ ÎÐÓÆÈÅ

Вид	Дист.	£
Метательный нож	4/8/16	S1
Импровизированное оружие в драке		
Святая вода	3/6/12	S2
Малый взрыв; Лов-2, или -2 на все проверки демона на 3 раунда. Оберег: Хар или демон не может пересечь и физически атаковать.		
Сеть	3/6/12	S1
При попадании цель запутана, при подъеме: скована, освобождение с -2. Прочность сети 10, уязвима только для режущих атак		
Фляга масла	3/6/12	S1
Бросок с -1, все цели в малом радиусе Лов или покрыты маслом; базовый урон горения 1d10		

ÏÈÑÒÎËÅÒÛ (ÑÈËÀ D4)

Предмет	Дист.	Урон	БЗ	£
Гатлинг	12/24/48	2d6	12	£8
Сила d6, СКР 2, заклинивает при КП (1Д, чтобы прочистить); ББ1				
Дерринджер	3/6/12	2d4	2	S10
Внимание -2, чтобы найти				
Кремниевый	5/10/20	2d6+1	1	S10
«Миротворец»	12/24/48	2d6+1	6	£2
ББ1, мин. сила d6				
Смит-Вессон	12/24/48	2d6+1	6	£1

ÂÈÍÒÎÂÊÈ (ÑÈËÀ D6, ÂÅÑ1)

Предмет	Дист.	Урон	БЗ	£
Винчестер	24/48/96	2d8-1	15	£2
ББ2				
Двустволка	12/24/48	1-3d6	2	£4
Дробовик, два ствола				
Карабин Спенсера	20/40/80	2d8	7	£2
ББ2				
Мушкет	10/20/40	2d8	–	£1
Мушкетон	10/20/40	1-3d6	–	£2
Дробовик				
Обрез	5/10/20	1-3d6	2	£4
Дробовик, два ствола, сила d4				
Шарпс Биг 50	30/60/120	2d10	1	£5
«Слонобой», ББ2, сила d8, позиционное				

ÎÑÎÁÎÅ ÎÐÓÆÈÅ (ÑÈËÀ D6, ÂÅÑ 1)

Предмет	Дист.	Урон	БЗ	£
Арбалет	15/30/60	2d6	1	£3
ББ2				
Арбалет-репетир	10/20/40	2d6	36	£15
СКР 1/3, ББ2, смена магазина за 1Д				
Мини-арбалет	6/12/24	2d4	1	£1
ББ1, 1р, Сила d4				
Огнемет	Конус	2d8	10	£10
Сила d8, прототип, при КП: взрыв балона (ср.радиус) на след. ход на 5d6 урона, стойкость балона 10 (при попадании – взрыв)				
Пробиватель	5/10/20	2d8+1	1	£10
Если цель в шоке, то отвлечена, пока не уберет кол проверкой силы (-2), перезарядка 2D				
Пулемет	24/48/96	2d8+1	3	£50
Разработан Хайремом Максимом в 1885, весит 100 фунтов, требует 2 человек для огня				

ÐÀÇÍÀß ÝÊÈÏÈÐÎÂÊÀ (ÂÀÑ 0)	
Предмет	**£**
Аппарат Румкорфа	£5
Переносной источник электрического света. Рюкзак (катушка Румкорфа) соединен с трубкой Гейсслера. Радиус 16 м на 24ч. Вес 2.	
Веревка, пеньковая 3 ярда	S1
Веревка, шелковая, 3 ярда	S2
Всякое	Sd6
Кандалы	S10
Шаг -2, прочность 12, взлом (-2). Вес 1	
Карманные часы	£1
Кокаин	S2
+2 к выносливости при недосыпе, привыкание	
Крюк-кошка и трос	S5
Трос 15 ярдов, дист. 2/4/8, нагрузка 200 фнт	
Лампа	S3
Фляги хватает на 8 часов, радиус 8 метров	
Морфий	S2
Шприц, уменьшает штраф от ран и усталости на 2, привыкание	
Набор инструментов	£5
Подходит для конкретного навыка. Вес 1. Убирает штраф -2. Трата на осложнении	
Набор превосходных инструментов	£25+
Дает +1 на соответствующие проверки	
Одежда, дешевая	S10
Одежда, обычная	£1
Одежда, хорошая	£2+
Статус 5 обязывает использовать лучшее снаряжение и одежду, иначе вызовет малый скандал (цена 1)	
Подзорная труба	£1
Рационы на 1 неделю	£1
Саквояж доктора	£5
1 вес, 5 трат (пополнение £1), +1 на лечение	
Сбруя и седло	£1+
Успокаивающий сироп мсс. Уинслоу	S1
Раствор морфия, снижает штраф ран или усталости на 1, привыкание	
Факел	S1
Радиус 8 метров 4 часа. 1Д, чтобы зажечь	
Фонограф	£7
Фотоаппарат	£7

ÒÐÀÑÑÏÎÐÒ	
Вид	**£**
Бронированный фургон	£25
Велосипед	£1
Коляска	£20
Кэб	£10
Кэб (рента/день)	S1
Паровой катер	£50

РИППЕРТЕХ

С момента создания риппертеха не утихают споры о допустимости его использования. Некогда ярые сторонники (такие как основатель Потрошителей – Абрахам Ван Хеллсинг), считают, что потеряли множество достойных благочестивых душ из-за него. Организация раскололась на два лагеря: тех, кто по религиозным и духовным причинам отвергает риппертех, и тех, кто считает его необходимым злом. Проблема риппертеха в том, что он коверкает не только тело, но и искажает душу носителя, делая его все более отчужденным и странным. И иногда приводит к Психозу Потрошителя. Тем не менее, преимущества потрошения слишком очевидны, поэтому, несмотря на предостережения Ван Хеллсинга, многие организации разработали и используют стандартную рецептуру для внедрения своим членам риппертеха.

ИЗВЛЕЧЕНИЕ

До того, как изготовить и установить риппертех, нужно изъять биологический материал. Обычно источником становятся создания, убитые Потрошителями на миссии, но иногда на базу доставляется живые создания, чтобы использовать их полностью в дальнейшем (оставим за кадром морально-этическую сторону этого вопроса).

Для того, чтобы извлечь материал из создания, необходимо пройти проверку Риппертеха. Успех означает, что удалось извлечь материала на одну модификацию. Подъем позволяет извлечь две дозы материала (если это возможно)! При провале, донор слишком поврежден и материал уже не извлечь. Нужен новый объект!

Если существо еще живо во время потрошения, то проверка получает модификатор -2. При провале существо получает рану. Если существо каким-то образом будет доставлено до лаборатории Ложи, то проверка получит бонус, равный Модификатору Ложи.

Извлеченный материал должен быть использован в тот же день или будет потерян. То же самое касается и тела существа.

ПОТРОШЕНИЕ

Риппертех используется в форме имплантатов и экстрактов, принимаемых субъектом. При имплантации проводятся хирургические операции по замене частей тела и органов. Учитывая уровень развития медицины – это крайне опасное занятия. И даже если удастся справиться с побочными эффектами установки, носителя ожидает неминуемая деградация Рассудка.

После того, как материалы доставлены в лабораторию, необходимо пройти проверку Риппертеха, чтобы установить их реципиенту. К броску применяется модификатор риппертеха и лаборатории Ложи. Независимо от успеха, пациент должен пройти проверку по Таблице Имплантации, чтобы определить побочные эффекты. Большинство имплантов заживает сверхъестественно быстро, но если пациент получил раны в ходе операции, то считается, что его Золотой Час уже прошел (для оказания первой помощи).

Удаление риппертеха: чтобы удалить риппертех, необходимо пройти проверку по правилам имплантации. При успехе имплант удален и утраченный Рассудок возвращается. При провале, удалить не удалось, и пациент проходит проверку по Таблице Имплантации.

Ограничения: носитель не может получить риппертеха больше, чем его Рассудок. Если он теряет Рассудок свыше максимума, то получает Малый Психоз. Если два риппертеха имеют одинаковый эффект, то он не складывается, а используется самый сильный.

ПОТРОШЕНИЕ		
Бросок	**Эффект**	**Мод. ТИ**
Крит.провал	Провал, материал уничтожен, пациент получает 2 раны.	-2
Провал	Провал и материал уничтожен.	-1
Успех	Имплантация успешна.	+
Подъем	Имплантация успешна, пациент теряет на 1 Рассудок меньше (мин. 1).	+1 (макс. +4)

Исследования

Вы можете исследовать и разрабатывать новые виды модификаций, на это есть отдельные правила, которые я сейчас не буду переводить.

Экстракты

Изготовление: альтернативой хирургии могут выступать экстракты, которые Потрошители могут принимать, для получения эффектов риппертеха. Однако, применение экстракта опасно и может вызвать побочные эффекты. Каждый риппертех можно создать в качестве экстракта (если не указано обратное). Для создания экстракта используются такие же материалы, что и для риппертеха, с таким же расходом (если нет черты Алхимик). Изготовление в виде мази, элексира, зелья или настойки требует проверки риппертеха. Каждый подъем уменьшает модификатор штраф Рассудка на 1 (пригодится при использовании).

Использование: при использовании экстракта, реципиент вдыхает его, колет, пьет или мажет, после чего проходит проверку выносливости, модифицированную штрафом Рассудка модификатора. Применение экстракта тратит действие. Провал выносливости означает, что экстракт потрачен, но эффекта нет. Выпадение «1» на кубике выносливости (независимо от результата Дикого Кубика), приводит к временной потере реципиентом 1 Рассудка. Успех проверки активирует эффект экстракта. Если не указана длительность, то она составляет 10 минут, для боевой или другой адреналиновой сцены, длительность будет 2d6 раундов. Подъем при проверке выносливости удваивает длительность экстракта.

Смешивание эффектов: за каждый действующий экстракт, Потрошитель получает -1 на проверку, при применении нового экстракта. Провал выносливости прекращает действие **всех** экстрактов.

ТАБЛИЦА ИМПЛАНТАЦИИ	
1d20	**Эффект**
0-	**Психоз Потрошителя:** неумолимый, нескончаемый ужас уводит разум пациента от его тела. Он с криком и ревом спрыгивает с операционного стола, крушит лабораторию и убегает. Пациент становится неигровым персонажем под контролем GM.
1-2	**Бесконечное отчаяние:** пациент теряет 1 пункт Рассудка навсегда. Он теряет его независимо от успешности операции и любых других бросков.
3-4	**Шрамы:** из-за неловкости хирурга, ментальных травм или постоперационных шрамов, пациент получает -1 на любые проверки убеждения.
5-6	**Травмы:** из-за проблем во время операции, пациент получает случайное увечье, которое пройдет через две недели.
7-8	**Осложнения:** разум пациента ослаблен и теряет связь с реальностью. Он теряет 1 Рассудок (который может быть восстановлен терапией).
9-10	**Раны:** что-то пошло не так и пациент получает 1 старую рану.
11-12	**Фух!:** все прошло как и ожидалось! И такое бывает
13-14	**Образцовая процедура:** если операция была успешна, то уменьшает потерю Рассудка от импланта на 1 (мин. 0).
15-16	**Бесшовно:** если операция была успешна, то уменьшает потерю Рассудка от импланта на 1 (мин. 0). Кроме того, если имплант был **уникальным**, то он больше не считается таким
17-18	**Животный магнетизм:** если операция была успешна, пациент получает животную связь с донором материала. Он получает +2 к внимательности и выживанию, чтобы обнаружить или выследить существо, тип которого был донором. Кроме того, уменьшается потеря Рассудка на 1 (мин. 0).
19-20	**Идеальная совместимость:** процедура прошла крайне эффективно и тело пациента среагировало положительно. Не важно успешна была операция или нет: материала хватит еще на одну операцию (этот же результат по ней считайте, как «13-14»). При успешной операции, пациент не теряет Рассудка.
21+	**Это чудо!:** каким-то непонятным образом, эта операция улучшила состояние пациента. Он восстанавливает 1 пункт временного потерянного Рассудка, удаляет Слабый Психоз или ослабляет Сильный психоз до Слабого. Если это неприменимо, то считайте как «19-20».

Риппертех

Все приведенные ниже модификации считаются общеизвестными и доступными всем членам организации Потрошителей. Конечно же есть более продвинутые и сложные операции, которые станут известны при обмене знаниями, исследованиях и поиске.

Формат описания:

Название: в скобках указана сложность риппертеха, которая модифицирует проверки, связанные с его установкой и изъятием. Если модификацию можно использовать только в одной форме (импланта или экстракта) об этом будет указано тут же.

Донор: тип существа, который служит источником материалов для модификации.

Место: часть тела, куда устанавливается модификация. Если она помечена уникальной, то в каждой части может быть только одна уникальная.

Выгода: эффекты от установки или принятия.

Адреналиновые акселераторы (-2)

Этот имплант может увеличить скорость Потрошителя. Он может быть установлен несколько раз, увеличивая эффективность. В качестве экстракта, эффект может быть удвоен за штраф -2, но не больше.

Донор: любые сверхбыстрые сверхъестественные создания

Место: тело

Выгода: Шаг +2 и кубик бега увеличен на шаг.

Ведьмина желчь (-2, имплант)

Пациенту имплантируется желчный пузырь ведьмы. Носитель подвергается редким обрывочным видениям будущего в напряженных ситуациях, но страдает неприятным гастрономическим расстройством от употребления вареного мяса (сырое мясо больше не вызывает проблем).

Донор: любой колдун.

Место: тело.

Выгода: реципиент получает черту тактик, карту которой может отдать Дикой Карте, если может коммуницировать с ней и та его слушает. Вне боя, имплант может являть смутные и расплывчатые видения будущего. Каждый раз, когда носитель употребляет приготовленное мясо, он должен пройти проверку выносливости или получить уровень усталости. Кроме того, реципиент может есть сырое (даже протухшее или гнилое) мясо без проблем.

Вечный разум (-3)

Уникально

Части мозга вампира прививаются реципиенту, наделяя его мудростью веков и пониманием, за пределами его опыта. Экстракт в форме серо-черной пилюли со вкусом праха и земной скорби, которую необходимо разжевать и проглотить. Независимо от формы (имплант или экстракт), слюна реципиента приобретает консистенцию и оттенок крови.

Донор: любой вампир.

Место: мозг.

Выгода: реципиент игнорирует штраф -2 на неумелые проверки и получает +2 на проверки общих знаний.

Волчья шкура (-2)

Уникально

Мех вервольфа пересаживается на голову носителю. Эти волосы становятся длиннее, чем у большинства мужчин и короче, чем принято у женщин, которые выглядят слегка странно (но не очевидно нечеловечно). В качестве экстракта это отвратительная слизь с шерстью в ней.

Донор: любой вервольф.

Место: голова.

Выгода: реципиент получает способность принимать форму волка, однако вся одежда и экипировка остаются, а не превращаются с ним. Трансформация занимает действие и не требует проверок. Другие формы могут быть доступны, в зависимости от донора.

Воля ведьмы (-3)

Мозг ведьмы – это иссохшаяся сморщенная масса злобы, но его часть можно привить Потрошителю, чтобы наделить некоторыми способностями.

Донор: любой злой колдун.

Место: мозг.

Выгода: реципиент может призвать рой маленьких существ за действие и проверку характера. При успехе, появляется рой маленького размера (среднего при подъеме), состоящий из существ, подходящих региону (змеи и скорпиону в пустыне, крысы и тараканы в городе, летучие мыши и пауки глуши, например) и находящийся под контролем носителя, пока не будет уничтожен или распущен. Рой автоматически атакую всех внутри себя, кроме призывателя. Управление роем (перемещение, разделение среднего на два малых) требует траты действия. Если призыватель теряет сознание, то рой рассыпается и исчезает.

Втягивающиеся когти (-1, имплант)

Также популярная модификация среди Потрошителей, изменяющая кисти носителя.

Донор: любое существо с атакой когтями.

Место: руки.

Выгода: носитель может выдвинуть когти, наносящие Сил+d4 урона. Когти могут ранить любое существо своего типа, независимо от уязвимостей и слабостей.

Глаза месмера (-2, имплант)

Уникально

Крайне деликатная операция, при которой производится замена обеих глаз носителя.

Донор: любой вампир

Место: глаза.

Выгода: реципиент может использовать силу кукла на любой цели в радиусе 20 метров, которую может видеть. Контроллер использует встречную проверку характера. Потрошитель получает -1 на любые другие действия, пока сила активна и может передвигаться с половиной скорости. Если шокирован, и игрок не тратит сразу же фишку, чтобы избавиться от шока, контроль заканчивается. Также, он заканчивается, если реципиент теряет цель из поля зрения. После успешного использования, контроллер получает уровень усталости, который снимается только за 8 часов сна (4, если спит в гробу, со слоем родной земли).

Демонические рога (-1)

Рога закручиваются назад, идущие со лба персонажа. Их практически невозможно скрыть, кроме как специальным головным убором (£1), или длинными волосами (успешная проверка маскировки).

Донор: любой рогатый демон

Место: голова

Выгода: реципиент получает атаку рогами (Сил+d4), без штрафов за мультидействие и всегда считается вооруженным.

Жабры (-1)

Имплант на шее реципиента остается незаметен и выглядит как шрамы, пока жабры не открыт. Экстракт, на вкус как рыбий жир, адаптирует легкие к извлечению кислорода из воды.

Донор: существо с жабрами

Место: шея

Выгода: Потрошитель получает способность Водный, увеличивает атлетику на один шаг для проверок плавания. Он не может утонуть и передвигается под водой со скоростью, равной атлетике.

Инферно сердце (-3, имплант)

Уникально

Лишь несколько Потрошителей рискнули на установку сердца демона, но результаты потрясают.

Донор: любой демон с огненной атакой

Место: сердце.

Выгода: реципиент проходит проверку естественного выздоровления раз в час, но получает дополнительный штраф -1 на избежание Психоза Потрошителя, и изъян проклят.

Инферно синапсы (-2)

Даже мельчайшая часть мозга демона, при имплантации значительно ускоряет скорость мысли. Имплант может быть установлен несколько раз. В качестве экстракта, эффект может быть удвоен со штрафом -4, но не больше.

Донор: любой демон.

Место: мозг.

Выгода: увеличивает смекалку на шаг. Носитель получает изъян проклят.

Инферно фасции (-2, имплант)

Жесткая мембрана, окружающая внутренние органы демонов, может быть перенесена внутрь, чтобы подчиняться ментальным командам Потрошителя. По приказу создает щупальца, длинной 1 метр, которые поражают всех вокруг, после чего скрываются в теле.

Донор: любой демон.

Место: тело.

Выгода: в качестве действия, щупальца вырываются из тела носителя, разрывая одежду и броню. Все находящиеся рядом (и враги, и друзья) должны пройти проверку ловкости (-2) или получить 2d6 урона. При демонстрации повергают всех незнакомых с мистикой в ужас. Носитель получает изъян проклят.

Когти (-1, имплант)

Уникально

Имплант заменяет ногти на обеих руках реципиента большими крупными когтями или ногтями как у носферату. Их практически невозможно скрыть, и они заставляют обычных людей избегать общества или даже бежать в ужасе. Все проверки убеждения получают -4, если собеседник непривычен к такому.

Донор: любое существо с уроном от когтей Сил+d6+.

Место: руки

Выгода: носитель получает когти, наносящие Сил+d6 (максимальный для костной структуры скелета человека) урон и +1 к защите, если не использует оружие.

Кровь демона (-2)

Эта гремучая смесь имеет драматические последствия, делая носителя более страстным и склонным к действиям.

Донор: любой демон.

Место: кровь.

Выгода: реципиент получает одно дополнительное действие (не может быть движением и не налагает штраф за мульти-действия), но получает изъяны импульсивность и проклятие.

Кровь проклятых (-1)

Несколько пинт крови демона смешиваются с кровью реципиента.

Донор: любой демон.

Место: кровь.

Выгода: реципиент получает +4 к стойкости против урона от огня и жара и +4 на проверки выносливости, при сопротивлении таким эффектам. Кроме того, он получает изъян проклятие.

Лимбическое плетение (-2)

Потрошитель подвергается усилению и дублированию своей нервной сети. Имплант может быть установлен несколько раз. В качестве экстракта, эффект может быть удвоен со штрафом -4, но не больше.

Донор: сверхбыстрое существо или с обостренными рефлексами, включая наличие черт бдительность, быстрота и хладнокровие.

Место: тело.

Выгода: реципиент получает дополнительную карту действия в бою. Эффект складывается с чертами.

Лимфатический нарост (-1, имплант)

Лимфатические узлы вампиров прививаются реципиенту, чтобы подавить эффект старения. Изъятие материала для данной модификации требует тонкой и деликатной работы, добавляя штраф -4 на извлечение. Вдобавок, вампир должен быть «жив» на момент извлечения (что накладывает дополнительный модификатор -2, до итогового -6).

Донор: любой вампир.

Место: тело.

Выгода: носитель больше не стареет и обладает иммунитетом к эффектам старения, если только он не будет убит происшествием, болезнью, ядом, насилием, то реципиент бессмертен!

Лицеморф (-3)

Мышцы, кости и голосовые связки лица и гортани, заменяются на материалы донора

Донор: любое существо из плоти и крови, которое умеет менять облик (это должна быть «физическая способность», а не «магическая).

Место: голова.

Выгода: реципиент может изменять черты лица просто мыслью. Каждое изменение занимает 2d6 раундов и требует проверки Смекалки. При провале, облик персонажа возвращается к первоначальному. За каждый подъем, носитель может добавить или отнять 1 пункт от всех проверок убеждения. Требуется успешная проверка внимания (-4), чтобы понять притворство, но только если наблюдатель знаком лично с носителем. Имплант может быть использован, чтобы дублировать конкретное лицо и речь, если есть образцы внешности и голоса. Любой знакомый с целью, может пройти проверку внимания (-2), чтобы обнаружить какие-то несовпадения, если только реципиент не обладает точно таким же телом, в этом случае штраф увеличивается до -4.

Мембраны вампира (-2, имплант)

Эти растягивающиеся мембраны прививаются пациенту между локтями и талией. По ментальной команде носителя, мембраны растягиваются между его руками, формируя рудиментарные крылья. Сила раскрытия такова, что рвет любую одежду. Это может спасти жизнь, но быть весьма неловким.

Донор: любой вампир.

Место: тело.

Выгода: реципиент может скользить со скоростью 2хШаг. Каждые 8 метров скольжения он теряет 2 метра высоты (движение можно остановить только падением). С помощью самих мембран нельзя набирать высоту, но можно замедлить падение и управлять направлением атлетикой (-2). Раскрытие мембран -– свободное действие.

Мертвая плоть (-1)

При простой, но болезненной операции, реципиенту прививаются куски мертвой кожи и плоти под ней. Даже после заживления бесцветные омертвевшие участки тела. Имплант может быть установлен несколько раз. В качестве экстракта, эффект может быть удвоен со штрафом -2, но не больше.

Донор: любая безмозглая нежить (например, зомби).

Место: тело.

Выгода: носитель получает +1 к стойкости.

Могильный настой (-1, экстракт)

Этот ядовитый зернистый отвар создается из частей нежити. При его употреблении, реципиент получает дополнительный штраф -2 на проверку выносливости. При провале, его рвет.

Донор: любая нежить

Место: прием внутрь

Выгода: эмоции реципиента приглушаются, позволяя легко их контролировать. +2 на все проверки Характера.

Монстрозация (-2)

Реципиент получает часть мозга и нервной системы донора, для проявления жестокой силы в бою. Монстрозация может быть установлена несколько раз, для получения новых черт. При извлечении определяется конкретная черта.

Донор: существо с похожей чертой или способностью.

Место: мозг.

Выгода: реципиент получает Боевую черту, игнорируя любые требования, кроме других черт. Эффект от черт не складывается.

Мышечная трансплантация (-2)

Обычно грубая мало кто из Потрошителей может тягаться с монстрами в силе. Имплант может быть установлен несколько раз. В качестве экстракта, эффект может быть удвоен со штрафом -4, но не больше.

Донор: существо с силой d10+.

Место: тело.

Выгода: увеличивает силу на шаг.

Органы древних (-1)

Один или больше внутренних органов Потрошителя заменены на мумифицированные органы мумии.

Донор: любая мумия.

Место: тело.

Выгода: реципиент получает +2 на сопротивления ядам, болезням, а также выздоравливает от них в четыре раза быстрее. Если болезнь смертельна или неизлечима, то носитель получает 50% шанс избежать эффекта.

Позвоночный столб грешника (-2)

Открытие доктора Джекилла позволило имплантировать части позвоночных столбов зомби своим пациентам. Это открытие сделали Потрошители, ставшие жертвами его бесчеловечных экспериментов. Экстракт представляет собой липкую пасту охрового цвета, которая втирается в основание затылка.

Донор: любая нежить.

Место: тело.

Выгода: реципиент получает черту Боевая закалка (+2 против шока и оглушения).

Противоестественные рефлексы (-2)

Эта модификация включает в себя хирургию на позвоночнике, куда вводятся инъекцией вытяжки из донора. Имплант может быть установлен несколько раз. В качестве

экстракта, эффект может быть удвоен со штрафом -4, но не больше.
Донор: любое существо с ловкостью d10+.
Место: тело.
Выгода: увеличивает ловкость на один шаг.

САЛЬВА УЖАСА (-2, ЭКСТРАКТ)

Потрошители научились дистиллировать силу некоторых существ к феноменальному заживлению. Потрошители предпочитают не прибегать к мази без необходимости, так как она вызывает тошноту.
Донор: любое существо из живой плоти и крови (не кадавр, нежить или призрак)
Место: рана
Выгода: эффект от нанесения моментальный. Необходимо пройти проверку выносливости, успех исцеляет 1 рану, подъем – 2. Пациент получает уровень усталости, который пройдет через 4 часа. Сальву можно использовать даже на раны, полученные больше часа назад.

СЕРДЦЕ ВЕДЬМЫ (-2)

Уникально
Имплантация сердца ведьмы обеспечивает приток магической энергии. В качестве экстракта, приток временный (ПС не могут быть сохранены для использования позже).
Донор: любой злой колдун
Место: сердце
Выгода: наделяет реципиента с мистическим даром (магия) дополнительными 10 ПС.

СКАЛЬП ФАРАОНА (-2)

Высушенная кожа мумии прививается пациенту. Если он не будет использовать увлажняющий лосьон в огромных количествах (£1 за недельный запас), его кожа начинает покрываться сухими шелушащимися пятнами (-1 на проверки убеждения), пока не исправит это лосьоном. В качестве экстракта высушенная кожа растворяется в кислоте в закупоренном флаконе, позволяя вдыхать ядовитые пары. Имплант может быть установлен несколько раз. В качестве экстракта, эффект может быть удвоен со штрафом -4, но не больше.
Донор: любая мумия.
Место: тело.
Выгода: реципиент получает черту защита от сверхъестественного.

СЛЕЗЫ ГЕКАТЫ (-1)

Уникально
Материалом для модификации выступают слезные железы колдуна.
Донор: любой злой колдун.
Место: глаза.
Выгода: жгучие слезы ведьмы, позволяют реципиенту сглазить противника. Встречной проверкой характера, носитель может сглазить цель на расстоянии до 20 метров. При успехе цель в шоке, при подъеме получает уровень усталости на 1d6 часов.

ТРАНСПЛАНТАТ СЕТЧАТКИ (-1)

Учитывая такое большое количество «активностей» в темноте, это наиболее популярный имплант у Потрошителей. Экстракт покрывает глаз беловато-грязной пленкой, что довольно неприятно и выглядит отвратительно.
Донор: любое существо с тепловым зрением, ночным или похожими способностями.
Место: глаза.
Выгода: реципиент может видеть в темноте (игнорируя любые штрафы за освещенность). При нормально освещении, носитель получает штраф -1 на проверки внимания и дистанционные атаки, если не использует солнечные очки или широкополую шляпу.

УКРЕПЛЕНИЕ РУК (-1)

Уникально
Увеличивается сила и плотность костей рук реципиента. Хотя это не так смертоносно, как

когти, но менее очевидно (хотя руки выглядят огромными!). Экстракт изготавливается в форме белого костяного порошка, который втирается в руки.

Донор: любой конструкт.

Место: руки

Выгода: невооруженные атаки руками наносят Сил+d4 и получают бронебойность 2, кроме того, реципиент считается всегда вооруженным.

Укрепление скелета (-2)

Эта операция включает установку дополнительных костей донора, а также прививание костной оболочки и весьма болезненна. Приводит к значительному увеличению силы и прочности скелета. Имплант может быть установлен несколько раз. В качестве экстракта, эффект может быть удвоен со штрафом -4, но не больше. Экстракт имеет вкус угля и побочным эффектом лечит расстройство желудка.

Донор: любое существо с выносливостью d10+.

Место: тело.

Выгода: увеличивает выносливость на шаг.

Феромоны (-1)

Гланды некоторых существ могут быть имплантированы для секреции особых масел и феромонов.

Донор: любой гибрид человека и зверя или вервольф.

Место: тело.

Выгода: носитель получает +2 на проверки убеждения.

Челюсть хищника (-1, имплант)

Уникально

Этот ужасающий имплант позволяет Потрошителю отращивать клыки!

Донор: любое сверхъестественное существо с атакой укусом.

Место: голова

Выгода: Потрошитель может вырастить клыки свободным действием, которые наносят Сила+d4 урона. Кроме того, он получает дополнительную атаку дракой (без штрафов за мульти-действия). Клыки могут ранить любое существо своего типа, независимо от уязвимостей и слабостей.

Черная желчь (-1)

Черная густая желчь, содержащаяся в создания Франкенштейна или нежити, вводится во внутренние органы реципиента, увеличивая их прочность.

Донор: любая нежить.

Место: тело.

Выгода: реципиент не получает дополнительного урона от прицельных атак.

Шкура демона (-1)

Прочная шкура демона может быть растворена и введена под кожу реципиента, где она отрастает заново. При повреждениях видно демонический слой. В качестве экстракта, жгучая мазь наносится на голую кожу, которая обрастает демонической броней.

Донор: любой демон.

Место: тело.

Выгода: носитель получает +2 брони, которая складывается с чем угодно. Если носитель ранен, то становится видна демоническая сабдерма, которая может быть скрыта проверкой маскировки со штрафом, равным уровню ран. Эффект экстракта скрыть нельзя. Кроме того, он получает изъян проклятие.

Эфирная форма (-2)

Имплант использует силу вампиров не отражаться, чтобы наделить реципиента ограниченной невидимостью. В качестве экстракта, сила может быть активирована в

любой момент действия формулы (эффекты усталости применяются).

Донор: любой вампир, который не создает отражений

Место: кровь

Выгода: успешная проверка характера активирует силу невидимости на 2d6 раундов. После завершения герой получит уровень усталости, который снимается только за 8 часов сна (4, если спит в гробу, со слоем родной земли).

РАССУДОК И СТАТУС

РАССУДОК

Рассудок может снижаться временно (Страхом), в таком случае он может быть восстановлен терапией или постоянно (риппертехом, пережитыми ужасами). Рассудок 4+ нормальный для человека, если рассудок меньше, что персонаж становится отдаленным и менее человечным. Если рассудок меньше 4, персонаж получает -1 на все броски убеждения и +1 на все броски запугивания. Если рассудок 0, то -2/+2. Рассудок не может быть меньше 0.

БЕЗУМИЕ

Если персонаж должен получить психоз по Таблице Страха, брось d6: 1-2 Заблуждения; 3-4 Привычки; 5-6 Фобии. Персонаж **с любым риппертехом** в этом случае должен пройти проверку характера (-2) с бонусом равным оставшемуся рассудку и при провале получить Психоз Потрошителя.

Психоз Потрошителя: то, о чем предостерегал Абрахам Ван Хеллсинг. Персонаж теряет контроль над собой. В бою он атакует ближайшую цель. Когда бой заканчивается или кто-то получает Джокера, безумие проходит. Герой приходит в себя, но не в силах вспомнить ничего, что было. В небоевой ситуации, герой начинает громить все вокруг себя. Любая попытка остановить его или агрессивное действие начинает бой с ним. Такое безумие проходит за 1d6x10 минут.

Герой, получивший Слабый Психоз Потрошителя получает изъян Дурной характер. Если он у него уже был, то получает Кровожадность. При получении крупного Психоза, герой получает Кровожадность. Если она уже есть, то он сразу же становится злодеем, лунатиком и безумцем, управляемым Мастером (независимо от уровня рассудка). Эти недостатки, как и любые другие Психозы, можно исцелить терапией.

ТЕРАПИЯ

Если персонаж работает с квалифицированным алиенистом (имеющим черту), то раз в месяц, доктор может пройти проверку лечения. За каждый успех и подъем, персонаж может восстановить 1 временно-потерянный рассудок, ослабить крупный психоз до слабого или избавиться от слабого. Любая проваленная проверка по Таблице Страха обнулит месяц терапии и начнет его заново.

Месяц в лечебном учреждении восстановит 1 рассудок, но никак не повлияет на психозы.

ТАБЛИЦА СТРАХА

1d20	Эффект
1-4	**Выброс адреналина:** страх делает персонажа сильнее. Персонаж добавляет +2 ко всем проверкам параметров и урона в свой следующий ход
5-8	**Шокирован:** персонаж в шоке
9-12	**Паника:** персонаж убегает от источника страха на свой шаг+бег и в шоке
13-16	**Паралич:** персонаж шокирован и не может двигаться свой следующий ход
17-18	**Сломлен:** персонаж в шоке и теряет 1 пункт рассудка. Считай это 21-22, если рассудок 0
19-20	**Травмирован:** персонаж в шоке и теряет 2 пункта рассудка. Считай это 23+, если рассудок 0
21-22	**Раздавлен:** персонаж в шоке, теряет 2 пункта рассудка и получает слабый психоз*
23+	**На грани:** персонаж в шоке, теряет 2 пункта рассудка и получает крупный психоз*

**Если персонаж получает Крупный Психоз Потрошителя, а его рассудок был 0 до броска по таблице, то он переходит под контроль Мастера.*

Статус

Статус	Месячное жалование	Макс.стоимость услуг
1 (низший)	£4	1
2 (рабочий класс)	£8	2
3 (средний класс)	£15	3
4 (высший класс)	£80	4
5 (элита)	£200	5

За каждый пункт статуса выше статуса цели, ты получаешь +1 на запугивание и -1 на провокацию. За каждый пункт статуса ниже статуса цели, ты получаешь -1 на запугивание и +1 на провокацию. Любые броски социальных связей получают -1 за разницу статуса (неважно в какую сторону).

Услуги

Потрошители помогают людям, получая за это пункты Услуг (обычно, равные статусу жертвы).

Услуги	
Цена	**Эффект**
1	Деньги или экипировка стоимостью S2 и меньше
1	Помощь статиста солдата на одну игру
2	Деньги или экипировка стоимостью S10 и меньше
2	Помощь 1d4+1 статистов солдат на одну игру
2	Помощь двух сильных статистов на одну игру
3	Деньги или экипировка стоимостью £1 S10 и меньше
3	Помощь 2d4+2 сильных статистов и констебля на одну игру
3	Помощь наемного стрелка на одну игру
3	Получить приглашение на «открытое» мероприятие (раут или ужин)
4	Деньги или экипировка стоимостью £5 и меньше
4	Помощь 10 солдат и офицера на одну игру
4	Помощь 2d4+2 констеблей или одной Дикой Карты наемного стрелка на одну игру
4	Приглашение на «закрытое» мероприятие (в клуб или прием)
5	Месячная стипендия £5 на 6 месяцев
5	Помощь 20 солдат и офицера на одну игру
5	Помощь 2d6+1 констеблей или 2d4+1 Диких Карт наемных стрелков на одну игру
5	Приглашение на «ограниченное» мероприятие (королевский прием или куль)

Скандалы

Герои могут использовать услуги, чтобы скрыть личные проблемы или активность Кабала (крупные схватки, существование монстров), чтобы избежать последствий. Многочисленные скандалы могут привести к понижению статуса, потере покровителей или меценатов.

Событие	Цена
Создание маловероятных, ложных и бездоказательных обвинений	1
Развод, арест или малый скандал	1
Малый публичный инцидент или событие с участием монстров	1
Крупный публичный инцидент или событие с участием монстров	2
Обнаружен вооруженным в цивилизованных условиях или на мероприятии	2
Осужден за преступное деяние в зале суда	5
В розыске (малом, награда 1d4x£10)	3
В розыске (крупном, награда 1d6x£100)	4

ЛОЖА

Потрошители действуют автономными небольшими слаженными группами. Секретное место встречи таких групп, экспериментальная лаборатория и библиотека – называется Ложей. Ранг Ложи описывает ее известность (от 1 – локальная Ложа, до 12 – Ложа с мировой славой), доступные помещения и Черты. Кроме того, Ложа имеет модификатор (зависящий от ранга), который добавляется к броскам, в зависимости от помещений Ложи.

УЛУЧШЕНИЕ ЛОЖИ

Улучшение Ранга Ложи стоит £50х новый ранг. Каждая Черта Ложи стоит £100. Каждое помещение требует £10 в месяц для полноценного функционирования. При отсутствии финансирования, группа должна выбрать, какие помещения не будут использоваться и добавлять Модификатор Ложи. На каждом новом Ранге Ложа получает новое помещение, которое расширяет её функционал. На 1 Ранге необходимо выбрать 1 бесплатную Черту Ложи.

ЛОЖА				
Ранг	**Мод**	**Помещение**	**Черты**	**Примечания**
1	0	Гостиная, столовая и кухня	1	Добавляет Мод к социальным броскам
2	+1	Жилые комнаты	2	Размещение 4хРанг жильцов
3	+1	Библиотека	3	Добавляет Мод к исследованиям
4	+1	Лаборатория	4	Добавляет Мод к риппертеху
5	+2	Мастерская	5	Добавляет Мод к ремонту
6	+2	Гараж	6	[Мод] транспорта
7	+2	Гимнастический зал	7	Улучшает развитие физических навыков
8	+3	Медицинский кабинет	8	Добавляет Мод к лечению
9	+3	Зал отдыха	9	Ложа получает фишки
10	+3	Оружейная	10	Добавляет +2 урона Именному оружию
11	+4	Санаторий	11	Позволяет проводить терапию
12	+4	Тренировочные помещения	12	Улучшает получение новых навыков

ПОМЕЩЕНИЯ

СТОЛОВАЯ И КУХНЯ (РАНГ 1)

Потрошителям надо где-то готовить и хранить еду. Столовая позволяет делать это с комфортом. Включает залу для приема пищи, кухню, ледник и винную комнату. В зависимости от Ранга Ложи меняется обстановка и качество мебели и кухонной фурнитуры.

ГОСТИНАЯ (РАНГ 1)

Место, где можно собраться, чтобы обсудить планы. Убранство зависит от ранга. Содержит несколько меловых досок и карту города. Модификатор Ложи добавляется к социальным взаимодействиям, проводимым тут.

ЖИЛЫЕ КОМНАТЫ (РАНГ 2)

Потрошителям нужен отдых. Эти комнаты обеспечат комфорт и уют для постояльцев. Ложа может разместить с комфортом 4хРанг посетителей.

БИБЛИОТЕКА (РАНГ 3)

Одно из важнейших помещений Ложи. Ценность информации сложно переоценить, когда от нее может зависеть исход противостояние с монстрами или исследования улик. Необходимо выбрать тему библиотечной коллекции: академические, военное дело, наука, общие знания, оккультизм, языки. Все проверки выбранного навыка или анализа текста в его

области, получают бонус, равный Модификатору Ложи. Часто объемные библиотеки становятся целью путешествующих Потрошителей. Чтобы расширить Библиотеку, необходимо взять черту Особая Библиография.

Лаборатория (ранг 4)

Экстракты и импланты могут быть созданы только в лаборатории. Без нее Потрошители вынуждены путешествовать в другие Ложи с лабораториями. Качество оборудования лаборатории зависит от Ранга Ложи. Модификатор Ложи добавляется к любым проверкам риппертеха.

Мастерская (ранг 5)

Ремонт снаряжения, модификации и изготовление новой экипировки. Модификатор Ложи добавляется к проверкам ремонта. Мастерская не может вместить и ремонтировать транспорт, для этого потребуется гараж. Не включает оружие, необходимое для изготовления оружия (см. Оружейную).

Гараж (ранг 6)

Ложа оборудована гаражом и ремонтной мастерской, необходимой для починки транспорта. Помещение может вместить количество транспорта, равное Модификатору Ложи, полностью скрыв его от любопытных глаз. Ремонт транспорта может использовать Модификатор Ложи. Это помещение также покрывает стойла и конюшни, для ухода за лошадьми. Четыре лошади считаются как один «транспорт». При получении необходимо «распределить» модификатор между транспортом и лошадьми.

Гимнастический зал (ранг 7)

Потрошители должны обладать впечатляющими физическими кондициями для схваток с монстрами. С гимнастическим залом, при повышении навыков, связанных с Ловкостью или Силой, Потрошитель может считать свои атрибуты на шаг выше, чем они есть.

Медицинский кабинет (ранг 8)

Помещение, где Потрошители могут восстановиться, избегая общественного внимания. Содержит необходимые медицинские инструменты и медикаменты. Добавляет Модификатор Ложи ко всем броскам Лечения, а также Выносливости при естественном выздоровлении.

Зал отдыха (ранг 9)

Кожаные диваны, бильярд, бар и другие атрибуты отдыха. Помогают Потрошителям отвлечься от суровых будней, расслабиться и немного отдохнуть. В начале каждой сессии, Ложа получает свой запас фишек, равный количеству игроков. Эти фишки могут использоваться для любых бросков, использующих Модификатор Ложи, но все участники должны согласиться с этим.

Оружейная (ранг 10)

Ложа снаряжена всем необходимым, для изготовления клинков, огнестрельного оружия или боеприпасов. Любой Потрошитель с чертой Именное оружие или Именное оружие+ может настроить оружие под себя, чтобы получить +2 к урону.

Санаторий (ранг 11)

Тихое и спокойное место, для восстановления Рассудка. Санаторий считается медицинским учреждением, для восстановления Рассудка. Потрошитель с чертой Алиентис может использовать Модификатор Ложи для месячной терапии.

Тренировочные помещения (ранг 12)

Место, где Потрошители могут выучить и отработать новые навыки, необходимые для их миссии. Когда Потрошитель тратит Повышение на приобретение новых навыков, один из них сразу получает уровень d6.

Черты Ложи

При создании Ложи Потрошители могут выбрать одну Черту. Если отдельно не указано, каждая Черта может быть приобретена только один раз.

База Потрошителей

Черта может быть приобретена только на Ранге 1.

Большинство Лож сооружаются внутри существующих зданий и строений, что ограничивает их функционал и возможности. Хотя это и помогает скрыть истинное предназначение Ложи. Ложа, построенная в качестве Базы Потрошителей, построена исходя из необходимостей и особенностей миссии Потрошителей. В таком случае, ее назначение не может быть скрыто, а Модификатор Ложи увеличивается на 1.

Безопасный доступ

Только те, кто обладают подходящим ключом, кодом, священным амулетом или комбинацией жестов предметов и слов, могут получить доступ к Ложе. Любой, кто не соответствует требованиям, вызывает тревогу, оповещая всех, кто обладает правом доступа (сигнал в небе, сеть шпионов, громкий звук или очевидная сигнализация.

Верные последователи

Можно приобрести несколько раз.

Один раз за сессию, команда может призвать на помощь двух Потрошителей статистов (сильный статист из Книги Мастера), чтобы помочь им в миссии (каждый из которых имеет 2 пункта риппертеха).

Известность

Потрошители Ложи обладают какой-то репутацией и известностью среди Организации. Эта слава позволяет им легче находить помощь среди своих. Когда член Ложи обращается за Услугой к другому Потрошителю, стоимость услуг уменьшается на 1 (минимум 1).

Камеры

Можно приобрести несколько раз.

Камеры позволяют содержать узников (в том числе, сверхъестественных) для будущих допросов и экспериментов. Базовая прочность 15 +Модификатор Ложи. Каждый раз, когда берется эта Черта, Ложа получает 2 камеры. Потрошители могут по-прежнему захватывать пленников и без этой Черты, но базовая прочность стен Ложи равна 10 (без модификаторов).

Медицинский центр

Доступ к хорошему медицинскому оборудованию может означать разницу между жизнью и смертью в поле. Эта черта позволяет проходить проверки лечения после истечения Золотого Часа, продлевая их до 12 часов. Раны могут быть обработаны в Ложе в этот период, будто бы в рамках Золотого Часа.

Мировой лидер

Требования: Ранг Ложи 12+

Можно приобрести несколько раз.

Эта Ложа известна на весь мир среди Потрошителей из-за какого-то уникального свойства. Возможно, это всеобъемлющая коллекция текстов о вампирах или лучшая на свете лаборатория. Ложа добавляют +1 к Модификатору Ложи, когда использует соответствующее свойство.

Мистическое место

Потрошители узнают, что Ложа построена на пересечении силовых линий, древнем кладбище или другом таинственном источнике мистической энергии. Любой член Ложи с Мистическим даром, получает +2 Пункта Силы к своему запасу. Кроме того, они восстанавливают на 1 Пункт Силы в час больше, пока находятся в ложе.

Оборона

Можно приобрести несколько раз.

Ложа подготовлена для защиты от нежелательных вторжений. Каждый раз при выборе этой черты, необходимо указать Силу, которую она будет использовать и

подходящий аспект. Каждую Силу можно использовать один раз в раунд. Для ее активации нужен Потрошитель, если у Ложи нет черты Безопасный доступ. Если для применения необходим навык, то используется d6 +Модификатор Ложи. Обычные Силы включают в себя: взрыв (пороховые ловушки), стрела (направленные пушки), страх (священные реликвии), оглушение (ловушки), стена (изменяющийся интерьер), путы (сети).

Особая библиография

Требования: Библиотека

Можно приобрести несколько раз.

Особое собрание книг занимает отдельную комнату и посвящено отдельной области: академические, военное дело, наука, общие знания, оккультизм, языки. Все проверки выбранного навыка или анализа текста в его области, получают бонус, равный Модификатору Ложи. Каждый раз, когда берется эта черта, выбирается новый навык.

Охрана

Можно приобрести несколько раз.

Эта черта обеспечивает Ложу двумя охранниками. У Ложи не может быть охранников больше Ранга. Каждый охранник считается опытным солдатом (из Книги Мастера).

Поддержка местных

Потрошители состоят в хороших отношениях с местными, чтобы те были их глазами и ушами. Обычно «местные» не в курсе об истинной деятельности Потрошителей, но выступают верными агентами для своих друзей, собирая информацию для Ложи и защищая ее секреты. Один раз за сессию, Потрошители могут призвать местных, для предоставления улики или другой информации, которой они могут обладать.

Потайной туннель

Ложа оборудована скрытым туннелем для отступления, если будет захвачена Кабалом или другими силами. Туннель узкий и тесный, позволяющий идти вереницей, длинной около мили.

Прозекторская

Требования: лаборатория

Ложа оборудована прозекторской для серьезных исследований сверхъестественных врагов Потрошителей. Обычно это помещение оборудовано смотровым столом, полками с образцами и бестиариями, посвященными чудовищной анатомии. Модификатор Ложи добавляется при исследовании и создании нового риппертеха.

Публичный фасад

Ложа действует за стенами социальной активности, такой как гостиница, клуб или паб. Модификатор Ложи добавляется к броскам социальных сетей, подходящих деятельности Ложи. Кроме того, этот бизнес приносит небольшой доход каждому герою в размере Модификатор Ложи в £ в месяц.

Реликварий

Требования: Часовня

Ложа с Реликварием хранит в себе артефакты, обнаруженные Потрошителями. Мастер бросает дважды по Таблице Реликвий, чтобы определить, какими реликвиями обладает Ложа. Ложа становится местом паломничества, если содержит что-то действительно священное. Модификатор Ложи добавляется к броскам исследования реликвий.

Таинственный бенефактор

Можно приобрести несколько раз.

Каждый раз, когда эта Черта приобретается, Потрошители находят богатого и могущественного покровителя для Ложи. Эта Черта требует соответствия истории, а личность благодетеля должна быть связана с действиями команды. Все герои получают стипендию в £10 в месяц.

Тайники

Ложа замаскирована под обычное здание. Все постройки, транспорт и любая экипировка

для уничтожения монстров, скрыта вращающимися столами, тайными стенами, откидными картинами и прочим. Если Ложа с этой чертой подвергается беглому осмотру или обыск проводится тем, кто не знает, что ищет, помещение выглядит абсолютно обычным. Если группа хочет скрыть саму постройку, то для этого нужна черта Тайное место.

Тайное место

Ложа хорошо скрыта (под землей, водой или другим способом). Все попытки обнаружить, выследить, найти магией или другим способом персонажей в Ложе, получают модификатор -4.

Часовня

Место уединения и спокойствия, где Потрошители могут собрать силы для встречи со Злом. При Модификаторе Ложи +1 и больше, может быть использована для изготовления святой воды.

Для активации силы необходима проверка сверхъестественного навыка. В случае провала проверки активации расходуется только 1 пункт силы. *Экономия* пунктов силы позволяет магу попытаться активировать силу с помощью меньшего количества ПС, чем она требует, но засчитывая при этом любой провал за критический. Различные модификации, как общие, так и предназначенные для конкретных сил, добавляют гибкости эффектам сил и их стоимости.

МИСТИЧЕСКИЙ ДАР (ФЕНОМЕН)

Сверхъестественный навык: талант (характер)

Начальные силы: 1

Пункты силы: 15

Персонаж обладает врождёнными способностями, которые не вписываются в типичное представление о магии, чудесах или псионике. Его силы могут быть слабыми супергеройскими способностями, дарами богов или даже инопланетян, и, как правило, они очень необычны или уникальны в соответствующем игровом мире.

Доступные силы (Rippers): *любые, но требуют значительного сюжетного обоснования.*

МИСТИЧЕСКИЙ ДАР (МАГИЯ)

Сверхъестественный навык: колдовство (смекалка)

Начальные силы: 3

Пункты силы: 10

Доступные силы (Rippers): *стена (barrier), ослепление (blind), стрела (bolt), усилить/ослабить параметр (boost/lower Trait), смятение (confusion), щит (deflection), обнаружить/скрыть сверхъестественное (detect/conceal arcana), рассеивание (dispel), прорицание (divination), иссушение (drain Power Points), управление стихиями (elemental manipulation), зоркость (farsight), ужас (fear), полет (fly), увеличение/уменьшение (growth/shrink), смерч (havoc), неосязаемость (intangibility), свет/тьма (light/obscure), сон (slumber), сокрушение (smite), полиглот (speak language), оглушение (stun), дар воина (warrior's gift), звук/тишина, психометрия, ментальная связь, иллюзия, защита от сверхъестественного.*

МИСТИЧЕСКИЙ ДАР (ЧУДЕСА)

Сверхъестественный навык: вера (характер)

Начальные силы: 3

Пункты силы: 10

Доступные силы (Rippers): *доспех (armor), стена (barrier), взрыв (blast), ослепление (blind), усилить/ослабить параметр (boost/lower Trait), поток (burst), смятение (confusion), щит (deflection), рассеивание (dispel), прорицание (divination), защита от окружающей среды (environmental protection), смерч (havoc), исцеление (healing), свет (light), сон (slumber), сокрушение (smite), полиглот (speak language), оглушение (stun), поддержка (succor), призыв союзника (summon ally), дар воина (warrior's gift), замедление, звук/тишина, воскрешение, эмпатия, защита от сверхъестественного.*

МИСТИЧЕСКИЙ ДАР (МЕСМЕРИЗМ ИЛИ ПСИОНИКА)

Сверхъестественный навык: месмеризм/псионика (смекалка)

Начальные силы: 3

Пункты силы: 10

Доступные силы (Rippers): *доспех (armor), стена (barrier), друг зверей (beast friend), ослепление (blind), усилить/ослабить параметр (boost/lower Trait), смятение (confusion), ночное зрение (darksight), щит (deflection), маска (disguise), путы (entangle), зоркость (farsight), ужас (fear), полет (fly), смерч (havoc), невидимость (invisibility), чтение мыслей (mind reading), кукла (puppet), сон (slumber), полиглот (speak language), оглушение (stun), телекинез*

(telekinesis), замедление/ускорение, психометрия, стирание памяти, ментальная связь, иллюзия, эмпатия.

МИСТИЧЕСКИЙ ДАР (БЕЗУМНАЯ НАУКА)

Сверхъестественный навык: безумная наука (смекалка)

Начальные силы: 2

Пункты силы: 15

Доступные силы (Rippers): *доспех (armor), взрыв (blast), ослепление (blind), стрела (bolt), усилить/ослабить параметр (boost/lower Trait), подземный ход (burrow), поток (burst), разрушительное поле (damage field), ночное зрение (darksight), щит (deflection), маска (disguise), иссушение (drain Power Points), путы (entangle), защита от окружающей среды (environmental protection), зоркость (farsight), полет (fly), невидимость (invisibility), свет/тьма (light/obscure), сон (slumber), сокрушение (smite), оглушение (stun), призыв союзника (summon ally), паучьи лапы (wall walker), замедление/ускорение, звук/тишина, воскрешение, психометрия, стирание памяти.*

Основой для проявления сил безумного учёного всегда должен быть некий предмет, с которым они связаны. К примеру, сила *поток* в мире Мёртвых земель может представлять собой магический огнемёт, в то время как «Чудесный лечебный эликсир д-ра Габриэля!» – зелье исцеления.

Чтобы безумный учёный мог применять свои силы, соответствующие устройства обязаны быть у него под рукой (однако см. ниже раздел Импровизация).

Другие персонажи не могут активировать устройства изобретателя. Создание устройств для использования другими возможно, просто для этого требуется *магический артефакт* (см. Магические артефакты и черту *творец*).

Сам изобретатель, конечно же, применяет свои устройства на других персонажей без проблем: он может, в том числе, поделиться глотком волшебного эликсира или вколоть чудесную супер-сыворотку собственного изготовления. Если д-р Габриэль, например, даёт кому-то выпить немного эликсира, он проходит проверку активации силы как обычно. Если он *отдаст* кому-то всю бутылку для использования позже, получивший её персонаж вскоре обнаружит, что жидкость потеряла свои полезные свойства.

Импровизация. Безумные учёные обычно используют свои силы с помощью специально предназначенных для этого устройств, но в случае необходимости могут импровизировать со штрафом -2. Это требует разумного объяснения в рамках игрового мира и разрешения ведущего.

АСПЕКТЫ

Конкретные аспекты из предыдущей редакции (звук, кислота, некромантия, огонь/жар, свет, темнота, холод/лёд, электричество) в старой форме в SWADE отсутствуют. Вместо этого на действие аспектов влияют слабые и сильные стороны цели, а принципы *синергии* и *ограничений* определяют и упорядочивают то, как аспекты работают игромеханически.

Аспекты очень важны, когда цель обладает конкретными сильными или слабыми сторонами. Если ледяной тролль, к примеру, получает на четыре единицы урона больше от огненных или тепловых атак, то направленная против него сила *взрыв*, описанная игроком как огненный шар, считается огненной атакой и прибавляет +4 к наносимому урону. После того, как они определены, аспекты силы нельзя изменить, кроме как использованием черты *чародей* или с помощью повышения – см. ниже. Впрочем, персонаж может менять некоторые эффекты силы по своему желанию с помощью *модификаций силы*.

СИНЕРГИЯ

Порой логика требует, чтобы определённый аспект обладал неким дополнительным

эффектом. К примеру, попадание молнии в кого-то, стоящего в воде, должно наносить больше урона; и, наоборот, меньше, если этот кто-то одет в резиновый защитный костюм. Когда такое происходит, ведущий может рассудить, что происходит синергия, ослабляющая или усиляющая эффект или урон (на усмотрение ведущего) на -2 или +2. Противоположные силы, такие как огонь и лёд или свет и тьма, *не* обладают синергией друг против друга (хотя такие эффекты могут отдельно учитываться в рамках особенностей конкретных существ). Если, к примеру, огненный *взрыв* попадает в ледяной *доспех*, между ними нет синергии, так как их аспекты нейтрализуют друг друга.

ОГРАНИЧЕНИЯ

Порой аспект налагает на силу ограничение. Это делает силу более узкоспециализированной, жертвуя гибкостью ради уменьшения нагрузки на мага. Ограничение действует постоянно, если только не изменено при повышении, как описано ниже. Каждое ограничение, наложенное на силу, уменьшает её стоимость при активации на единицу. ***Если в результате применения ограничения цена силы должна уменьшиться до 0, вместо этого её активация будет производиться с преимуществом +1 к проверке сверхъестественного навыка.***

• Дистанция. Дистанция применения силы теперь соответствует значению «на себя» или «касание» (если указанная в описании дистанция была выше).

• Проявление. Персонаж может использовать только одно проявление силы, обладающей обычно выбором из нескольких, такой как *замедление/ускорение* или *усилить/ослабить параметр*.

ДОБАВЛЕНИЕ И ИЗМЕНЕНИЕ АСПЕКТОВ

Персонаж получает две новые силы, когда берёт черту *новые силы*. При этом он может добавить аспекты к имеющимся силам вместо получения одной или обеих новых сил. Герой, выбравший черту *новые силы*, может, к примеру, взять новую силу и добавить аспект «лёд» к уже умеющейся у него *стреле*.

Ведущий также может разрешить игроку изменить аспект уже имеющейся у него силы при повышении. Это должно отражать значительное изменение, каким-то образом произошедшее с персонажем, что решается совместно игроком и ведущим.

АКТИВАЦИЯ

Персонаж активирует силу, выбрав цель в пределах доступной дистанции и пройдя проверку сверхъестественного навыка. Результат проверки ниже 4 означает, что сила не сработала. Маг при этом тратит 1 пункт силы, независимо от любых черт вроде *чароплетения*, если только в описании способности не указано прямо, что она уменьшает минимальную стоимость до 0.

При результате проверки 4 или выше сила активируется и тратит все предназначенные для неё пункты силы, даже если она не попадает в цель (что может случиться, например, со *стрелой*) или если цель успешно сопротивляется эффекту. Успех означает, что герой тратит пункты силы и применяет соответствующий эффект. Подъём обычно даёт дополнительные эффекты, указанные в описании конкретной силы.

Магическая отдача. Критический провал при попытке активировать силу называется отдачей. В результате отдачи персонаж получает уровень усталости и все его активные в этот момент силы тут же перестают действовать.

Групповые проверки. Ведущий имеет право совершить групповую проверку, когда множество статистов одновременно оказывается под влиянием силы. Совершать отдельные проверки урона для каждого статиста в группе ещё имеет определённый

смысл, но в случаях попыток группы статистов избавиться от эффекта *пут* или подобной силы это не слишком удобно.

НЕОБХОДИМЫЕ УСЛОВИЯ АКТИВАЦИИ

Персонаж должен иметь возможность видеть свою цель и не быть *скован*.

ПОДДЕРЖАНИЕ ДЕЙСТВИЯ СИЛ

Поддержание силы на время, соответствующее её базовой длительности, стоит 1 пункт силы.

К примеру, если нормальная длительность силы – пять раундов, её можно поддерживать ещё дополнительные пять раундов сверх того за 1 пункт силы.

Поддерживать силы необходимо для каждой цели отдельно, но при этом игнорируются другие модификаторы. Таким образом, поддержание силы повысить параметр на трёх союзниках стоит 3 пункта силы и продлевает эффект для каждого на пять раундов.

Если в описании силы не сказано обратного, маг может завершить её эффект свободным действием.

ВОССТАНОВЛЕНИЕ ПУНКТОВ СИЛЫ

Персонаж восстанавливает по 5 пунктов силы за час отдыха, медитации или т.п. Что может считаться «отдыхом» определяется ведущим, но пункты не восстанавливаются во время поддержания действия сверхъестественных сил, а также в условиях более-менее серьёзных физических нагрузок, эмоционального стресса или значительных отвлекающих факторов. К примеру, персонаж может отдыхать, пока едет на лошади, но не тогда, когда животное постоянно нервничает, путь усеян колдобинами или дорожные условия требуют постоянной концентрации. Пункты силы также восстанавливаются, если персонаж идёт пешком в спокойном темпе и при благоприятных условиях.

ПРИМЕНЕНИЕ СИЛ НЕСКОЛЬКИМИ ДЕЙСТВИЯМИ

Каждая сила активируется отдельным действием, при этом та же самая или несколько разных сил могут быть активированы несколько раз за ход по обычным правилам использования нескольких действий. Волшебник в мире фэнтези может начать бой с наложения *доспеха* и *щита*, к примеру, в то время как священник будет пытаться *изгнать* духа, одновременно зачаровывая свою палицу *сокрушением*.

ЭКОНОМИЯ ПУНКТОВ СИЛЫ

Персонаж может активировать силу, потратив меньше пунктов, чем она требует (независимо от того, есть у персонажа нужное количество пунктов или нет), за счёт увеличения сложности проверки сверхъестественного навыка.

За каждый пункт силы, который персонаж решил сэкономить, он получает штраф -1 на свою проверку. Например, активация *исцеления*, обычно стоящего 3 ПС, потратив 0 пунктов, происходит со штрафом -3.

Экономить рискованно. Если персонаж проваливает проверку активации силы, на пунктах для которой он сэкономил, это считается критическим провалом!

МОДИФИКАЦИИ СИЛ

Модификации позволяют персонажам настраивать свои способности, добавляя особые эффекты, лучше отражающие аспекты их сил. Модификации выбираются каждый раз, когда сила активируется, и их можно свободно менять по желанию. Ледяная *стрела* может быть бронебойной во время одной атаки, и наносить длительный урон – во время другой.

Ниже перечислены общие модификации, а конкретные силы могут также иметь дополнительные индивидуальные опции. Число в скобках – это стоимость добавления эффекта в дополнительных ПС. Маг должен

объявить, какие модификации он использует, до проверки. Если в описании модификации не сказано иного, она может применяться к любой силе, но только один раз за активацию.
Модификации длятся столько же, сколько используемая сила, либо до конца следующего хода цели в случае с силами, чья длительность указана как «мгновенно».

Бронебойность (+1/+2/+3)
Атака рассчитана на то, чтобы пробивать броню или использовать незащищённые участки тела противника. Каждый потраченный пункт силы прибавляет силе ББ2, вплоть до максимума ББ6.

Дистанция (+1/+2)
Указанная в описании силы дистанция удваивается за один пункт силы и утраивается за два. Этот модификатор неприменим к силам, обладающим дистанцией, соответствующей касанию или конусному шаблону.

Длительный урон (+2)
Цель поражена огнём, сильным холодом, кислотой, насекомыми или ещё какой-то атакой с аспектом, подразумевающим урон, продолжающий наноситься ещё некоторое время после попадания. В свой следующий ход (и только один ход) она получает урон, соответствующий базовому урону силы, уменьшенному на ступень. К примеру, если цель была поражена *стрелой* с 2d6 урона, она получит 2d4 в начале своего следующего хода. Если базовый урон уже соответствует нескольким d4, он вместо этого просто теряет один d4.

Затормозить/ускорить (+1)
Цель замедляется каким-то образом, возможно, из-за сильного холода, скользкой поверхности, цепкой субстанции или некой энергии. Её шаг уменьшается на 2 до тех пор, пока продолжается действие силы. Колдун также может ускорить цель. Она таким образом получает, возможно, обновление внутренних резервов, устойчивость на поверхности или более сильные ноги. Её шаг увеличивается на 2.
Эффекты от получения дважды одного модификатора не складываются.

Избирательность (+1)
Сильно сконцентрировавшись, маг может не воздействовать на любые отдельные цели в пределах области поражения силы по своему выбору (например, атакуя *взрывом* врагов, но не трогая попавших в зону поражения союзников).

Свечение/затенение (+1)
Свечение создаёт область мягкого света подходящего для аспекта оттенка (или по выбору мага) размером с малый шаблон с центром на цели на время действия силы. Это налагает штраф -2 на проверки *маскировки* цели и отменяет 1 пункт штрафов за освещение для тех, кто атакует светящегося персонажа.
Затенение частично скрывает цель или делает её нечёткой, из-за чего на направленные против неё атаки налагается штраф -1, а сама она прибавляет +1 к своим проверкам *маскировки*.

Тяжёлое оружие (+2)
Колдун вливает энергию в атаку, создавая сфокусированный заряд. Атака считается *тяжёлым оружием*.

Усталость (+2)
Силы, которые выматывают или ослабляют оппонента могут стать причиной усталости. Этот модификатор может применяться к любой силе, наносящей урон, или вынуждающей противника совершать проверку для сопротивления её эффектам. Если сила каким-то образом повлияла на цель, последняя в дополнение к этому также получает уровень усталости. Впрочем, такая

усталость не может привести персонажа в состояние при смерти.

Магические артефакты

Персонаж с чертой *творец* может создавать особые предметы на основе своих сверхъестественных сил, как для себя, так и для других. Преимущество в том, что их можно отдавать союзникам и те смогут их использовать. Недостаток в том, что для их создания требуется некоторое время и ресурсы, да к тому же они могут сломаться или потеряться.

Такие предметы могут быть по своей природе технологическими устройствами, а могут быть освящёнными, зачарованными или психически заряженными вещами, в зависимости от мистического дара их создателя.

Обратите внимание: магические артефакты представляют собой относительно временные поделки, которые персонажи игроков наделяют доступными им силами. По-настоящему постоянные «волшебные» предметы или устройства специфичны для конкретного игрового мира, не используют пункты силы и создаются ведущим в той форме, в какой он считает нужным (такие предметы вы можете найти в жанровом дополнении «Фэнтези»).

Правило игрового мира *без пунктов силы* несовместимо с магическими артефактами.

Создание

Создание артефакта занимает один час за каждую силу, которая может быть с его помощью активирована. Игрок должен сначала указать, какие силы он вкладывает в предмет, а затем назначить последнему пункты силы. Артефакт может использовать только те силы и пункты, которые были в него вложены.

Пункты силы, вложенные в магический артефакт, недоступны его создателю до тех пор, пока они не будут истрачены или пока он не вернёт их обратно с помощью *калибровки*, о которой см. ниже (сами по себе они не восстанавливаются).

Модификации сил: персонаж, использующий магический артефакт, может применять его возможности по своему усмотрению, включая использование любых применимых модификаций сил.

Экономить при использовании магических артефактов нельзя.

Ограничения. Магические артефакты могут применяться с правилом об *ограничениях*.

Активация. Создатель артефакта использует свой сверхъестественный навык как обычно. Все остальные используют навык, наиболее соответствующий фактической функции артефакта – для стрелкового оружия это будет *стрельба*, для гранат это будет *атлетика* и так далее. Если очевидного навыка нет, например, в случае с зельями или носимыми предметами, персонаж совершает проверку сверхъестественного навыка создателя артефакта, как если бы это был его собственный навык (впрочем, он не получает каких-либо преимуществ от черт и способностей создателя).

Если попытка активации проваливается и артефакт не срабатывает, расходуется 1 пункт силы как обычно; в случае критического провала персонаж получает уровень усталости.

Калибровка. Создатель может перенести вплоть до пяти пунктов силы за одно действие между магическим артефактом и собственным запасом. Для этого ему обязательно требуется находиться в физическом контакте устройством. Создателям следует с осторожностью раздавать свои артефакты!

Обновления сил

Удалены:

- Armor, см. Protection (просто переименование по сути, русский вариант перевода «доспех» вряд ли изменится)
- *Великое исцеление*, теперь оно является

модификатором для силы *исцеление*.
• *Волна*, см. *смерч*.
• *Проворство*.
• *Замедление*, см. *замедление/ускорение*
• *Ускорение*, см. *замедление/ускорение*
• Succor, см. Relief (просто переименование по сути, русский вариант перевода «поддержка» вряд ли изменится)

Новые силы
• Защита от сверхъестественного
• Эмпатия
• Иллюзия
• Ментальная связь
• Стирание памяти
• Психометрия
• Relief (см. выше про перевод)
• Воскрешение
• Замедление/ускорение
• Звук/тишина

СВОДНАЯ ТАБЛИЦА СИЛ

Сила	Ранг	ПС	Дист.	Длит.	Краткое описание
Взрыв	З	3	См.×2	–	2d6 урона в среднем шаблоне.
Дар воина	З	4	См.	5	Цель получает боевую черту.
Доспех	Н	1	См.	5	Даёт броню +2/+4
Друг зверей	Н	Особ.	См.	10 мин.	Управляет животными.
Замедление/ ускорение	З	2	См.	–/5	Увеличивает или уменьшает скорость передвижения.
Защита от окружающей среды	Н	2	См.	1 час	Защищает цель от опасной среды.
Защита от сверхъестественного	Н	1	См.	5	Вражеские колдуны получают штраф -2 (-4 с подъёмом), если их целью становится защищённый персонаж; урон снижается аналогично.
Звук/тишина	Н	1	См.×5/См.	–/5	Создаёт или заглушает звук.
Зомби	В	3	См.	1 час	Поднимает и управляет нежитью.
Зоркость	З	2	См.	5	Позволяет видеть мелкие детали на больших расстояниях; при подъёме наполовину уменьшает штрафы за дистанцию.
Изгнание	В	3	См.	–	Встречная проверка против характера цели, чтобы изгнать её.
Иллюзия	Н	3	См.	5	Создаёт иллюзии.
Иссушение	В	2	См.	–	Уничтожает d6 ПС цели при успешной встречной проверке колдовских навыков.
Исцеление	Н	3	Касание	–	Избавляет от ранений, полученных

					меньше часа назад.
Кукла	В	3	См.	5	Встречная проверка против характера, чтобы управлять целью.
Маска	З	2	См.	10 мин.	Цель принимает чужой облик.
Ментальная связь	Н	1	См.	30 мин.	Ментальная связь в пределах 1 мили (5 при подъёме).
Невидимость	З	5	См.	5	Цель становится невидимой (-4/-6 на воздействия)
Неосязаемость	Г	5	См.	5	Цель становится нематериальной.
Ночное зрение	Н	1	См.	1 час	Цель игнорирует вплоть до 4 пунктов штрафа за темноту, до 6 с подъёмом.
Обнаружить/скрыть сверхъестественное	Н	2	См.	Особ.	Обнаруживает магию в течение 5 ходов, либо прячет её на час.
Оглушение	Н	2	См.	–	Оглушает цель.
Ослепление	Н	2	См.	–	Цель получает штраф -2/-4.
Паучьи лапы	Н	2	См.	5	Персонаж может ходить по стенам на половину своего шага (полный шаг при подъёме).
Поддержка	Н	1	См.	–	Избавляет от усталости и состояния *в шоке*; при подъёме – ещё и от *оглушения*.
Подземный ход	Н	2	См.	5	Позволяет перемещаться под землёй.
Полёт	В	3	См.	5	Цель может летать с шагом 12.
Полиглот	Н	1	См.	10 мин.	Позволяет разговаривать на чуждых языках и понимать их.
Поток	Н	2	КШ	–	2d6 урона в конусном шаблоне.
Превращение	Н	Особ.	На себя	5	Позволяет превращаться в различных существ.
Призыв союзника	Н	Особ.	См.	5	Призывает некоего союзника.
Прорицание	Г	5	На себя	5 мин.	Позволяет задавать вопросы потусторонним сущностям.
Психометрия	З	2	Касание	Особ.	Демонстрирует последние пять лет истории предмета (100 лет при подъёме).
Путы	Н	2	См.	–	Опутывает или сковывает оппонента.
Разрушительное поле	З	4	См.	5	Создаёт ауру, наносящую 2d4 урона.
Рассеивание	З	1	См.	–	Отменяет действие магии.

Свет/Тьма	Н	2	См.	10 мин.	Создаёт или убирает освещение.
Смерч	Н	2	См.	–	Цели в пределах СШ или КШ отвлечены и могут быть отброшены.
Смятение	Н	1	См.	Особ.	Цель становится *отвлечена* и *уязвима*.
Сокрушение	Н	2	См.	5	Увеличивает урон оружия на +2/+4.
Сон	З	2	См.	1 час	Усыпляет цель.
Стена	З	2	См.	5	Создаёт барьер длиной 5 клеток (10 метров), высотой в 1 клетку (2 метра) и прочностью 10.
Стирание памяти	В	3	См.	–	Убирает и изменяет воспоминания.
Стрела	Н	1	См.×2	–	Дист. атака, урон 2d6.
Телекинез	З	5	См.×2	5	Перемещает предметы, используя силу d10 (d12 при подъёме).
Телепортация	З	2	См.	–	Персонаж телепортируется на расстояние вплоть до 12 клеток.
Увеличение/ уменьшение	З	Особ.	См.	5	Увеличивает или уменьшает размер.
Ужас	Н	2	См.	–	Вызывает проверку храбрости.
Управление стихиями	Н	1	См.	5	Позволяет производить несложные манипуляции с основными стихиями.
Усилить/ослабить параметр	Н	2	См.	5/–	Увеличивает или уменьшает значение навыка или характеристики.
Чтение мыслей	Н	2	См.	–	Встречная проверка против смекалки для чтения мыслей.
Щит	Н	3	См.	5	-2/-4 на атаку по цели
Эмпатия	Н	1	См.	5	Встречная проверка против характера, чтобы получить +2 ко всем социальным проверкам, направленным на цель, на протяжении действия силы.